PSM

Revista PlayStation 100% independiente

Estrategias para los 3 mejores juegos del año

Gran Turismo 2

Ace Combat 3

Syphon Filter 2

CONSEJOS AVANZADOS PARA PONER A PUNTO NUESTRO COCHE.

La canfiguracián básica de los coches es excelente para las carreras generales. Sin embargo, si la que nas interesa es batir el tiempo récard en Pruebas Contrarreloj, tendremos que hacerle unas ajustes a nuestra cache usanda el menú de puesta a punta para conseguir el máxima rendimienta. Os sarprenderá ver la que pueden mejorar vuestras tiempas de vuelta can unas cuantos ajustes apartunos a vuestra cache favarita para cada pista cancreta. Aquí tenéis una guía básica:

Volver a la configuración de fábrica

Antes de entrar en detalles, recardad que padéis cambiar cualquier configuración para restablecer la ariginal que tenía de fábrica seleccianada la opción que queréis devolver a su estada original y pulsanda el botón START. De esa forma, si hacéis algún estropicia, siempre podéis valver a dejar el coche como la teníais al principia y valver a empezar can las ajustes. Muy bien, echemas un vistaza a las apcianes de puesta a punta del cache.

SUSPENSIÓN

Ajustes de dureza en los muelles de los amortiguadores.

La dureza de los amortiguadares influye natablemente en la velocidad y respuesta del cache. Endurecer demasiado los muelles puede ocasionar problemas de estabilidad en carreteras demasiado bacheadas; ten tacto a la hora de ajustar la dureza. Algunas pistas tienen un trazado más lisa que atras, cuanta más lisa sea este, más duro debe ser el tarado de las muelles y viceversa.

Ajustes de altura del coche con respecto al suelo.

Cuanto más bajo sea el centro de gravedad del coche, más estable será este, no obstante, bajarlo demasiado puede ocasionar que los bajos toquen con la carretera después de un badén o un bache con la consigüiente pérdida de control. Esto se puede compensar tarando la dureza de los muelles y los amortiguadores, pero para afinar mucho tendrás que retocar este aspecto en cada carrera, con lo que te recomaendamos que ajustes una altura media y juegues con los otros dos ajustes. Una vez más, cuanto más lisa sea la carretera más podrás bajar la altura del coche.

AMORTIGUADORES

Ajustes de dureza.

Con los amortiguadores blandos, el coche tiende a irse algo en las curvas, si los pones más duros entrará mejor en éstas, aunque a la salida de la curva se mostrará algo más inestable. Algunos de los coches más ligeros tienen pérdidas de tracción en algunas curvas complicadas o cambios de rasante, lo que provoca que las ruedas giren a lo loco y el coche vibre considerablemente. Esto se soluciona ajustando la amortiguación algo más blanda, con lo que conseguiremos algo más de grip con los neumáticos,es un detalle a tener en cuenta. Haz pruebas ajustando la dureza de los amortiguadores con la de los muelles y hallarás la mejor combinación.

ANGULO DE CAIDA DE LAS RUEDAS

Ajustando la caída negativa

Este aspecto no lo consideramos uno de los más importantes a la hora de influir sobre la estabilidad del coche. No obstante hay que tener en cuenta que una mayor caída negativa produce una mayor estabilidad en curvas en perjuicio de la frenada y la dirección. En muchos casos lo mejor es dejarlo como viene con el coche, a no ser

que seas un experto sibarita de GT2.

ESTABILIZADORES
Ajustando la rigidez de las barras estabilizadoras.

Las barras estabilizadaras tienen la función de hacer el cache más estable en las curvas. Pasarse con la rigidez puede provocar reacciones negativas del coche en rectas, al cantraria, dejarlas sin rigidez hará el cache menas estable en las cúrvas más comprometidas. Recuerda: La estabilidad del coche depende directamente de las ajustes de dureza de las amartiguadores y de los muelles; ajusta las estabilizadoras en consonancia con los dos parámetros anteriores o el cache será incontrolable.

FRENOS
Ajustando el reparto de frenada delante y detrás.

Ajustar las frenos al máximo de potencia puede provocar que el pesa del cache se desplace hacia delante durante las frenadas. Esta provoca serios problemas, especialmente can las frenadas en las curvas. Básicamente, patenciar la frenada en el tren trasero hace que el cache tienda a subvirar (esta es que el cache tiende a seguir la línea recta); si por el cantraria cargamas la frenada a las ruedas traseras conseguiremos que el coche sea más sobreviradar (o sea tiende a irse de atrás). La última es alga más recomendable puesta que nas ayudará a derrapar con algo de control en las curvas y nos ayudará bastante a tomarlas, aunque no olvides que un abusa de esta técnica puede hacerte perder tracción y provacar el inevitable trompo. Ajusta siempre bien los frenos antes de cada carrera.

MOTOR
Ajustando la presión del turbo

Cuanto más alta sea la presión del turbo, mayar potencia obtendrás

en el motar, pero esto va en detrimenta de la aceleración. A pesar de todo lo mejar es ajustarla a máxima potencia a no ser que el trazada sea excesivamente revirada y necesites mucha la aceleración.

RELACION DE CAMBIO
Ajustando la relación para cada marcha.

Bajar el desarrolla final del cambio reduce la aceleración del coche pera nas brinda la aportunidad de alcanzar velocidades más altas (ideal para la prueba de velocidad máxima del cache o carreras de velocidad pura, par ejempla). Subir el desarralla final, por el cantraria, nos proporcianará mayor aceleración a casta de una velocidad máxima final alga más baja. El ajuste del desarralla del cambia marcha por marcha costará más trabajo pera hará que el cache vaya bastante más fino, especialmente los sabrealimentadas con turba: Tú decides la que quieres camplicarte, aunque de un buen ajuste del cambio dependen las mejares rendimientos de los coches.

AERODINAMICA
Ajuste de alerones.

Potenciar el "efecto suelo" aumentanda la fuerza de los spailers delanteros y traseros, hace al coche más "pesada" y par la tanto estable a altas velacidades aunque perjudica la velocidad máxima. Disminuyenda la fuerza de las alerones canseguirás mayor velacidad final aunque menos estabilidad cuando vayas a tope. Si sóla aumentas la fuerza del spailer delantera harás que el cache sea más subviradar (ya explicamas antes la que era esto) y, par el contraria, si lo haces con el trasera canseguirás el efecta contrario.

PROFESIONAL
Los ajustes profesianales en GT2 quieren decir exactamente esa. Se trata de usar piezas muy especiales para conseguir ajustar el coche la más fino posible. Debemas adevrtiros que estos ajustes san para

conductores muy experimentadas en el juego, ya que te puedes cargar lo configuroción del cache, su manejabilidad, respuesta etc., si na ojustas carrectomente. Nuestro conseja es que guardes lo partido ontes de trastear con estos opciones y proctiques luego con ellos.

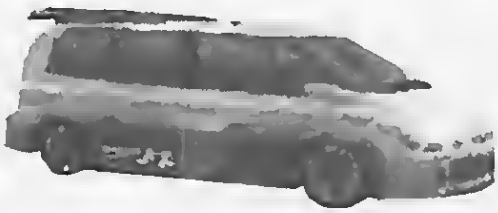
LA MEJOR MANERA DE PROGRESAR EN GT2

Aunque lo que más te apeteceró nodo mós socor el juego de su coja seró coger un coche y empezar a correr, nosotros no te lo recomendamos. Si realmente quieres progresor en el juego de lo mejor monero posible, lo mejor que puedes hacer es ir directamente ol exomen B y conseguirlo. Pero ounque lo hayas pasada no te cortes y sigue can él hasta que cansigos pasar todas las pruebas con lo colificoción de "oro". Si eres un jugadar medionomente bueno no te llevoró más que un par de horos y los recompensas merecen la peno, créenos. Concretamente son dos las ventajas: La primero es que conseguirás coger práctica en el monejo del coche, yo que las pruebas del examen te van a hacer procticar las situociones más voriodos que te encantrarás durante el juega. La segunda es que serás premiado con un coche, en el coso del examen B conseguirós un Hondo S2000 Spaan. Es un buen cache paro ganar todos los carreros en ol Compeonoto Nocional GT con olguno pequeña madificoción, lo que te hará conseguir uno considerable cantidad de dinero. De esto manero no tendrós que compror un birriosa coche de segunda mono y gostarte una pasto gonsa en canvertirlo en olga decente. Con todo el dinero que has ganada en estos campeonotos, puedes campror un buen coche nuevo y dedicorte o carrer los eventos especioles para osí aumentor tu cuenta bancario y tu goroje. El Mitsubishi Eva VI RS es uno bueno elección en este caso. Convenientemente preparodo, este coche olcanza la nodo despreciable potencio de 593 cobollos y, gracios o su poco peso y su trocción o las cuotro ruedas, es muy fácil de manejorofreciendo unas prestaciones reolmente brillontes. Como te decíomos, si preporos o tope este coche y lo llevos o los eventos especioles te puedes hocer

prácticamente can tados las victarias en las pruebas que na carran caches can preparación "R". Sálo tienes que ver lo potencio requerida en coda prueba y en el apartoda de prueba del coche paner a quitar piezas hasta que cumplas las límites y... a gonar. Canseguirós un postón y coches bastonte buenas que luega puedes quedorte a venderlas y sacar más dinera tadavía. Fíjote de que monero ton sencilla y can sála das coches te hos hecho con un dineral y can un garoje en condiciones. Camo verós con un poquito de paciencia las resultadas en el juego san mucha más grotificantes.

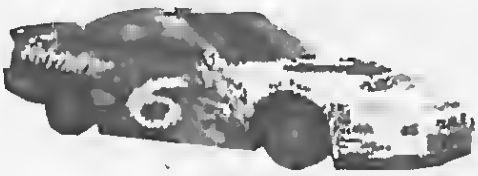
CINCO SUPER COCHES A LOS QUE DEBERIAS ECHAR UN VISTAZO

Si, yo sobemos que el Tayata GT One, el Escuda Pike´s Peak y otras fieras por ahí san las mejares caches del juego, no la dudamas. Pera te propanemas que eches un vistaza, cuanda tengas tanta pasta que te sabre, a estas cinca bugas o ver si te sorprenden como lo hicieron can nosatras.



RENAULT ESPACE F1

Esto increíble "freganeta de carreras" lleva el matar de un Williams de Fármula 1 can achacientas y pica caballas, la que hace que sea uno de los coches más singulares del juega. Se encuentro en Renoult dentro de "Especial" y cuesta das "kilitas". Merece la pena prabarla par su aceleración y, sabre tada, par el increíble aullida de su matar.



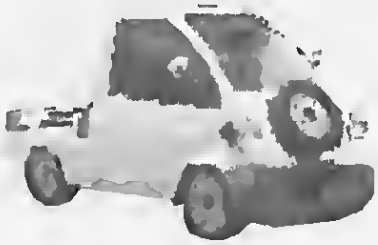
FORD TAURUS SHO 99

Este es un cache que actualmente se encuentra carrienda el campeanata NASCAR omericono, concretamente el cache de un pilato llamodo Mark Martin. Para canseguirla la primero que tienes que hocer es camprar un Fard Taurus y, después de prepororla canvenientemente, practicarle las tres reducciones de pesa y la modifico-

ción para carreras. Entonces aparecerá este pepino, favorito de los fans de las carreras NASCAR.

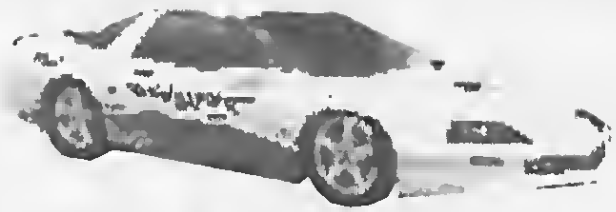
DODGE INTREPID ES

En esta ocasión tendremos que ir a la tienda de Dodge y comprar un Intrepid al que le haremos las mismas modificaciones que al Taurus. Conseguiremos, oh sorpresa, un auténtico Dragster, una auténtica bestia de las carreras callejeras. No es nada fácil de controlar, pero nos ha gustado por lo bonito que es y la aceleración que tiene.



DAIHATSU MIDGET II D-TYPE

Estamos seguros de que esta pequeña criatura es el coche más lento del juego, pero también de que es el más raro. Sin embargo creemos que para algún repartidor de leche japonés tiene que molar prepararle el turbo y hacerle ajustes como si de un coche de carreras se tratara. Si lo hemos traído a esta sección es porque nos parecía cachondísimo, deberías echarle un vistazo.



CHEVROLET CAMARO SS 97

Si te guston los coches omericonas, no debes perderte esta preciosidad. Píllatela en la tienda de Chevralet, hazle todas los modificaciones de carreray preparaciones mecánicos y disfruta del potente rugida y del empuje de su mator V8, es uno posoda.

ESTRATEGIA ACE COMBAT 3: ELECTROSPHERE

LO QUE HACE FALTA PARA CONVERTIRSE EN UN AS DE LA AVIACIÓN.

Nomco ha vuelto o conseguir un juegozo con su Ace Combat 3. Es un sueño hecho reolidad para todo aficionado a los simulodores de vuelo orcode, y deja el listón muy olto para todos los que vengon detrás. Si encima hubieron sacado los dos CDs de que se componía originolmente la aventura, habría podido ser una auténtica pasodo, difícilmente superable. La gron contidad de secretos y lo profundidad de juego nos mantendrón surcando los peligrosos cielos de Ace Combat 3 durante meses. A continuación tenéis una escuela de vuelo básica en la que os proporcionoremos las habilidades bósicos que necesitoréis si esperóis llegor a convertiros en una leyendo de Ace Combat 3: Electrosphere, y odemós hemos incluido lo informoción para conseguir jugor la misión oculto, todos los aporatos y los demós extros. Así que ya sobéis, estudiod, practicad mucho, procurad no desesperaros y no dejéis de vigilar a las seis.

COMO CONTROLAR TU AVION DE LA MANERA MAS PRECISA

La única manera de disfrutor por completo con el manejo de tu oparato en AC3 es con la configuroción de los controles en modo Experto. Si usas la configuración fácil no podrás ejecutar la mayorío de las espectaculares maniobros posibles con la otra configuración. Además, todos los estrategias que os detallamos en esta guía solo pueden realizorse con los controles en el modo Experto. Lo primero que necesitas para dominor el control del oporato de la mejor manera posible es oprender a manejar el empuje y velocidad del avión. No puedes ir siempre o todo caña y pretender fijar olgún blonco, ol iguol que tompoco puedes dejar la velocidod tal y como viene al empezor lo misión y pretender seguir vivo durante mucho

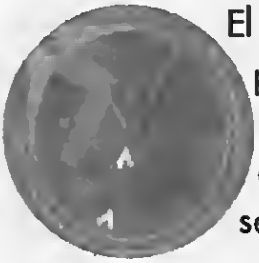
tiempa. El buen tacta can la palanca de velocidad es el que define a las maestras; saber dánde debes reducir empuje y dande aplicar la pastcambustián a tape. El no llegar a daminar esta puede hacer que estés entranda en pérdida (Stall) cada das par tres, can la cansiguiente pérdida de cantral y can tadas las papeletas para acabar estrellándate cantra el santa suela. Cada avián es diferente en cuanto a la velacidad a la que entra en pérdida, par la que deberás acastumbrarte a cada una de ellas. Alga que, sin embarga, es camún a tadas ellas es la pasibilidad de entrar en pérdida cuanda intentas una ascensián en vertical durante un tiempa muy pralangada a si superas su techa de vuela. Cuanda esta sucede, la mejar manera de valver a recuperar el cantral del avián es meter patencia a tape hasta que la situacián vuelva a la narmalidad, de la contraria ya sabes dande acabarás.

En esta entrega de Ace Cambat, las enemigas san mucha más listos que en la anteriar. Así pues deberás practicar mucha can la velacidad de tu aparata cuanda vayas a la caza de alguna de ellas a tada patencia. Na es extraña que te encuentres detrás intentanda cuadrarla en tu mira, cuanda de repente el pilata enemiga aplica la máxima patencia a sus aerafrenas can la que acabas dándale una pasada que le arrancas las pegatinas, mientras él acaba de panerse a tu cala friéndate a misilazas. La mejar manera, y la que más hemas usada nasatras, es mantenerfe a 1000 pies e ir disminuyenda lentamente la velacidad al apraximarte, intentanda igualar tu velocidad a la del enemiga. Ahara, y can las manas siempre preparadas sabre las aerafrenas par si disminuye su velacidad, la tendrás más fácil. Na alvides este canseja, parque de un buen usa de tu velacidad dependen la mayaría de tus éxitos.

Las mayares diferencias entre el cantral Navata y Experta se encuentran en la capacidad para realizar acrabacias. Presiananda Rall (tanel) a izquierda a derecha, el avián realiza giros sabre sí misma, na dispanibles en la canfiguracián de cantral en Navata. Puedes cambinar este mavimienta can arriba y abaja para realizar giras muchas más cerradas y precisas, aunque debes vigilar en tada

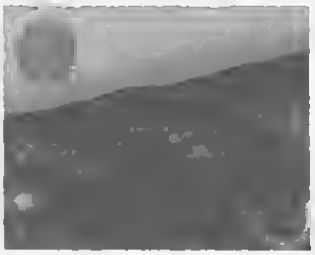
momento la altura, yo que estos movimientos hacen que el avión tiendo o perderlo. Para hacerle girar sin pérdidas de altura, puedes girar salamente de timón de cola (Yaw), aunque el giro es mucha menos cerrada y más lenta. La cambinación de todas estas contrales te habilitará para realizar las maniobras más alucinantes que jamás hayas visto en un juego de aviones. Practica con el control en mada Experto y te aseguramos que disfrutarás mucha más del juega; créenos, no es nada difícil.

USANDO EL RADAR



El radar situada en la parte superior izquierda de la pantalla es increíblemente útil, tanto para localizar objetivas coma para saber par donde andan las aviones enemigas. Las flechas en la pantalla representan las aviones enemigas y la dirección en la que van. Usa esta valiasa información para saber par dande debes atacarles y par dande puedes sarprenderles. Los de color blanco san abjetivas secundarias y las de calor rajo son principales. Los cuadrados san abjetivas de tierra y los flechas de color azul o amarillo san tus aliadas. Recuerda: un buen piloto de caza usa tanta el radar camo su agudeza visual. La utilidad del radar en este juega es primardial y puedes estar seguro que na sabrás vivir sin él.

BLANCOS TERRESTRES



Como la computadora de a bordo tarda alga en fijar las blancas, acercarte a más velacidad de la debida puede provocar que te las pases de largo a dispares antes de que sean fijadas. Por eso, acuérdate siempre de usar las aerafrenas cuanda te aproximes a un blanco terrestre. Un buen método es aproximarse al blanco de arriba abaja, cuanda el marra de tu avión apunte al abjetiva lanza las misiles y vuelve a ganar altura. Esta es recamendable cuando el blanco está muy escandida y tu camputadara

casi no tiene tiempa de fijarlo en el HUD. Cuando el terreno esta más despejada la mejar es apraximarse a baja altura y a poca velacidad y dejar que la camputadara vaya fijanda las blancos una a una. Pera cuidada can las baterías de misiles, si una te fija camo blanca la mejar que puedes hacer es ejecutar un tonel y meter patencia a tope mientras ganas altura. Una vez más, la práctica es tu mejar aliada.

ESQUIVANDO EL ATAQUE DE UN MISIL POR DETRÁS

Cuanda tienes un misil persiguiéndote a las seis (o sea por detrás) hay pocas maniabras que puedas ejecutar para librarte de él. La primera es aumentar la velacidad y realizar un rápido giro a izquierda a derecha. Mantén el gira cerrada hasta que pase el misil y estarás fuera de peligra. Casi usando la misma técnica puedes tratar de ejecutar un looping subienda altura can el empuje a tape hasta que el avión realice el gira completo, aquí ten cuidado de que el avión no entre en pérdida si la subida es muy pranunciada a el aparata que lleves no es muy patente. Otra farma es ejecutar giras a un lada y atra rápidamente para intentar esquivar el misil, aunque de tadas farmas las atras dos maneras san mucho más efectivas y seguras. Nuestra canseja aquí es que seas rápida ejecutando las maniabras en cuanta aparezca el mensaje de "Missil Alert".

CONSIGUIENDO TODOS LOS AVIONES

Conseguir cada avián depende del ránking obtenido en cada misión que, coma te habrás dado cuenta, van desde el A al D. Cuanda hayas canseguida un nuevo avión, una pantalla aparecerá después del infarme posteriar a la misián anunciando que puedes utilizar un nuevo avión para realizarla. Par el cumplimiento de cada misián, y según la hagamas, abtendremos una de estos ránkings al final de ellas. Las misiones están separadas en 4 niveles y al acceder a cualquiera de ellas canseguiremas automáticamente una a das aparatas. Cuanda el tatal de puntas de cada nivel alcance las requisitas de rendimienta preestablecidas, se añadirá un nuevo aparato. Para canse-

guir cada avión hacen falta un número de puntos que nos son concedidos de la siguiente forma: Finalizando con A, 3 puntos, con B, 2 puntos y con C, 1 punto.

NIVEL UNO
MISIONES 1-11

Consiguiendo 18 de los 33 puntos posibles, tendremos todos los aviones del nivel uno.

Puntos	Avión conseguido
3	MIG 33 Fulcrum SS
6	F/A 18U Hornet ADV
13	R-101 Delphinus #1
18	R-201 Asterozoa

NIVEL DOS
MISIONES 12-21

Consiguiendo 21 de los 30 puntos posibles, tendremos todos los aviones del nivel dos. (Nota: las misiones 12 y 19 están limitadas al uso del RF-12 A2 Blackbird y la 16 al R0352 Sepia. Estos aviones no hace falta ganarlos, te serán entregados automáticamente y solo podrás usarlos durante las misiones antes mencionadas).

Puntos	Avión conseguido
8	F-16XA Sakerfalcon
21	F/A-32C Eme

NIVEL TRES
MISIONES 22-29

Consiguiendo 18 de los 24 puntos posibles, tendremos todos los aviones del nivel tres. (Nota: No hay aviones extra en el nivel cuatro).

Puntos	Avión conseguido
6	R-102 Delphinus #2
10	R-211 Orcinus
18	R-103 Delphinus #3

LECCIONES FUNDAMENTALES DE COMBATE AEREO

El control, la dinámica y las sensaciones de vuelo que hemos experimentado en este juego son las más cercanas a la realidad que hemos podido sentir en un juego de Playstation. Por este motivo puedes realizar las mismas técnicas de vuelo que se emplean en la vida real para ejecutar acrobacias. Básicamente, en un combate aéreo, lo mejor es colocarse detrás del enemigo. Lógicamente, él intentará hacer lo mismo, por eso los combates aéreos son una sucesión de maniobras evasivas con el único fin de conseguir colocarse a cola del otro. Pero en las misiones, el tiempo es limitado y no puedes perderlo persiguiendo a todos y gastando misiles sin ton ni son. Necesitarás ejecutar algunas maniobras para conseguir fijar en tu objetivo a los malos con rapidez. Volando a izquierda y derecha sólo conseguiremos que se escapen de nuestro alcance, por eso conviene que usemos el espacio aéreo de la manera más adecuada para colocarnos detrás de ellos, o sea, a las seis. Aquí te mostramos algunas de las técnicas que utilizan los pilotos de caza reales y la manera de ejecutarlas, son válidas tanto para ataque como para evasión.

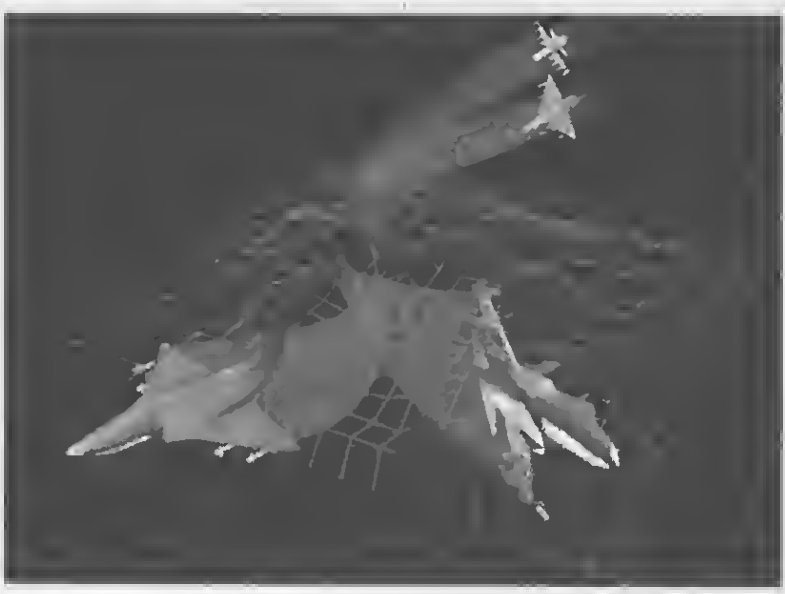
EL LOOPING

Tienes al enemigo a las seis y estó a punto de soltarte un "pepino". Asciende o tope de potencio y mantén la palanco hocio detrás disminuyendo el empuje cuando hayos dado un giro de 360º en vertical. De esto monero hobrós conseguido que el otro te adelante y te habrás colocodo o su colo. Ya lo tienes, suéltale entonces tú el "pepino" y hasto luego Lucos. Esta es uno de las maniobros mós bósicos utilizados en los combotes oéreos.

EL RIZO "IMMELMANN"

Cuondo el enemigo y tú volóis el uno directomente hacia el otro, osciende verticolmente justo nada más cruzarte con él para comenzor un looping. A mitod del rizo, cuando estés boca abajo, giro en horizontal de tal manera que el avión vuelva o estar boca arriba. Ahoro estarás detrás del otro y habrós tordado mucho menos tiem-

po en dar la vuelta que si hubieras girado en el plano horizontal. Acelera y a por él.



LA "S" PARTIDA

Cuando estés iniciando un giro y el enemigo ande siguiéndote, intenta esta sencilla y eficaz maniobra. Invierte el avión e inmedia-

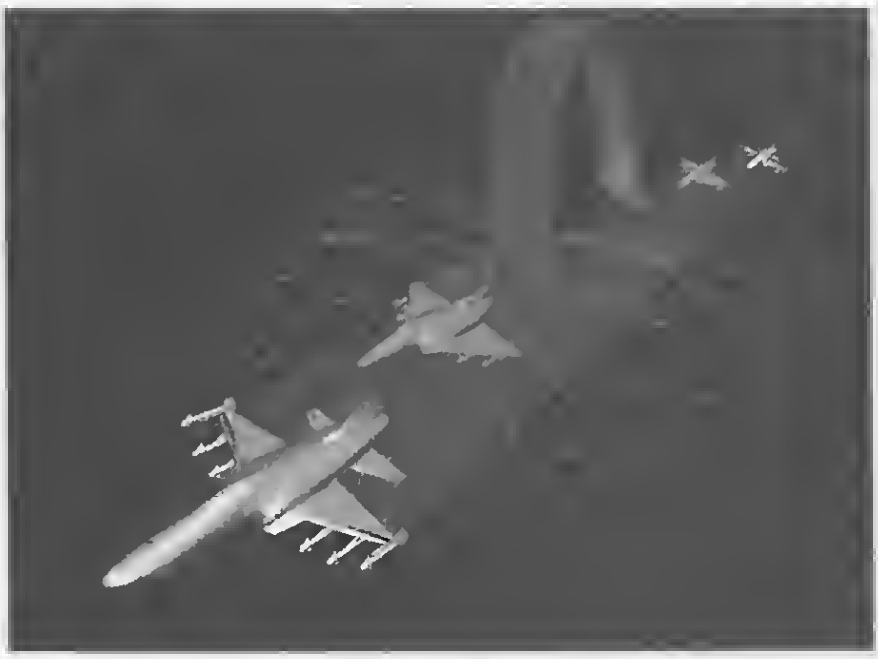
tamente cambia de dirección al sentida apuesta del giro que estabas realizanda, canseguirás que tu apanente salgo en dirección contraria a lo que llevabas. Ahora gira en la dirección por donde saliá el atra y ya la tendrás en tu abjetiva. Vigila la altura al realizar esta maniobro, yo que es segura que desciendas algunas cientos de metros.

EL YO-YO "G"

Cuanda persigues a un enemiga y te has pasada de velacidad adelontándole, sube y oplico las aerafrenas al misma tiempo. Est reducirá tu velacidad drásticomente. Ahara pica hocia obojo y enfila el morro hosto gonar la harizantal del enemigo. Fíjalo en tu HUD y achichárralo.

EL GIRO PARTIDO

Vos persiguiendo un blonco que estó constontemente esquivondo tus misiles a izquierdo y derecha, por lo que necesitos un mejor óngulo de tiro realizondo un giro cerrado. Giro el avión hasto que el olo se encuentre en lo verticol del suelo y entonces aplica los aerofrenos con lo que conseguirós un giro mucho mós cerrodo y, por consiguiente, un mejor óngulo de tiro.



LA COBRA

Cuando lleves un pesado a la cola bien cerquita que está intentando freírte, eleva el morro de tu avión a la vez que usas los aerofrenos al mismo tiempo. Rápidamente vuelve a poner tu avión horizontal y te encontrarás con que tu enemigo está delante de ti y un poco por debajo; es la ocasión ideal para que se dé cuenta de cómo las gastas. Esta maniobra fue inventada por los pilotos rusos.

BONIFICACIONES

Al contrario que en la versión japonesa, aquí no podrás optar por seguir varios caminos para conseguir finales distintos, por lo que las misiones son totalmente lineales. No obstante hay varias sub-misiones dentro de algunas de ellas en las que si el jugador completa una misión dentro de un tiempo determinado, obtendrá objetivos adicionales. También hay misiones adicionales que se pueden presentar al jugador si éste lo está haciendo bastante mal. Hay una misión oculta extra además de muchas aeronaves extra por conseguir. También veremos que hay otras bonificaciones a las que podremos acceder según lo hayamos hecho.

CONSEGUIR TODOS LOS EXTRAS

Al completor el juego en las distintos niveles de dificultad obtendremos los siguientes bonificociones: Completando el modo fócil podremos occeder ol reproductor de músico. Si completomos el modo normol podremas occeder al simulodor de misianes. Si completomos el moda difícil podremas acceder ol vídeo de intraducción joponés del que tanto se ho hoblada.

SIMULADOR DE MISIONES

Tros completor el juego en el nivel de dificultad normal, accederemos al simuladar de misiones, que nos permitiró jugor a cualquiera de los misiones de Ace Combot 3. Seleccianod lo torjeta "S" que oporece en lo parte derecha de lo pantallo de corga poro acceder al simulador de misiones. Dispondremos de 35 misianes entre las que escoger. Lo 36º, que es lo misión oculto, no oporecerá hosto que la cansigomas. En lo pontallo de selección de aviones aparecerón todas los disponibles (sin emborga, para lo misián 16, que tiene lugar en lo estratasfera, sálo se afreceró la nove Sepio). En lo pontalla de selección de ormamento, la bamba de fragmentoción será seleccionoble para todas las oporotas (de nuevo esta na seró aplicoble para lo misión 16, ni poro la 18).
Si nos jugamos el simulador de misianes, y la hocemos bien, podremas disponer de nuevos avianes. En concreta, se trato de los siguientes:
- Obteniendo la colificoción "A" en todos las misianes (36 en totol) en un nivel de dificultad superiar al fócil canseguiremos el UI4054 Auroro.
- Obteniéndolo en nivel de dificultad superior ol normal conseguiremos el X-49 Nightraven.
- La mismo, pero en el nivel difícil nos doró el O.S.L. (Láser de Sotélite Orbital). El O.S.L. na estaró disponible en las misiones 16, 18, 32 y 33.

LA MISION OCULTA

Para acceder a la misián 36 tendremos que conseguir calificaciones de "B" a superiar en las 35 misianes del juego normal. Na se puede canseguir a través del simulador de misiones. El objetivo de esta misión es cantener a la nave Geopelia, que se ho descontrolado. Durante la misión se occederó al sistemo de cantral de vuela del Geapelio y se sugiere lo posibilidad de que el jugodor sea un programa de Inteligencio Artificiol. Al completar esta misián padremas ver un nueva final. Si completamos lo misián en el Simuladar de Misiones can una puntuoción "A", canseguiremas el XR-900 Geopelio.

ESTRATEGIA SYPHON FILTER 2

Todo el tinglado

En las siguientes páginas hemos tratado de condensar toda la información importante que nos ha sido posible. No están todos y cada uno de los enemigos, sobre todo por motivos de espacio, pero si necesitáis ayuda para derrotar a un oponente concreto, consultad los consejos de combate. En cualquier caso, aquí tenéis la estrategia más detallada que hemos podido escribir. ¡Que os divirtáis!

CONSEJOS DE COMBATE

Cu-cú

Para ver lo que hay al otro lado de la esquina sin tener que dejar la cabeza de Gabe o Lian expuesta a los disparos enemigos con el movimiento que se realiza con L1+L2 o R2, nada más sencillo que la siguiente operación: Nos acercamos a una esquina sin pasar de largo y giramos el stick de la izquierda para que nuestro personaje gire en redondo sobre su posición, sin avanzar o retroceder, permitiéndonos ver lo que hay más allá de la esquina sin que nos vuelen la cabeza.

Tiro al Pato

Los enemigos que caen en paracaídas son mucho más fáciles de eliminar mientras están todavía en el aire. Es recomendable tratar de acabar con ellos antes de que aterricen.

Truco de Disparo a la Cabeza (Cu-bang)

Para conseguir efectuar un disparo a la cabeza mientras permanecemos escondidos tras una esquina, mantenemos pulsados L1+L2 o R2 para ver a qué punto del enemigo va a parar la mira. Si no está donde nos interesa, soltamos el botón para inclinarnos (L2 o R2) sin dejar de pulsar L1. Ahora lo que hay que hacer es afinar nuestra puntería para que la mira quede donde nos interesa. No hay que soltar nunca el botón L1, ya que al hacerlo, la mira se volvería a

situor en el centro y tendríomos que volver o empezor. Uno vez ojustodo lo miro, repetiríomos el primer poso poro ver dónde cae la mira en el enemigo. Cuondo por fin lo tengomos, nos inclinamos y "¡BLAM!", uno menos poro molestornos. ¡Siguiente!

SECRETOS

Modo Difícil

Desde el menú de opciones, podemos ver los vídeos que hemos logrodo desbloquear en nuestro ovonce por el juego. Hoy dos vídeos extro que no oporecen cuondo nos terminomos el juego por primero vez en modo normol. Poro occeder o ellos, es necesorio completor lo oventuro en modo difícil. Poro conseguir este modo hoy que hocer lo siguiente: ir o lo pontallo del título, elegir nuevo juego, pulsor Arribo + Select + L1 + R2 + Cuodrodo + Círculo + X ol mismo tiempo. Superor ciertos niveles en modo difícil nos doró occeso o vídeos extro.

Más Detalles Seguros

Todovío no hemos descubierto obsolutomente todo lo que hoy oculto en este juego, yo iremos consiguiendo los últimos detalles, pero por el momento hay vorios dotos que sí sobemos con seguridod.

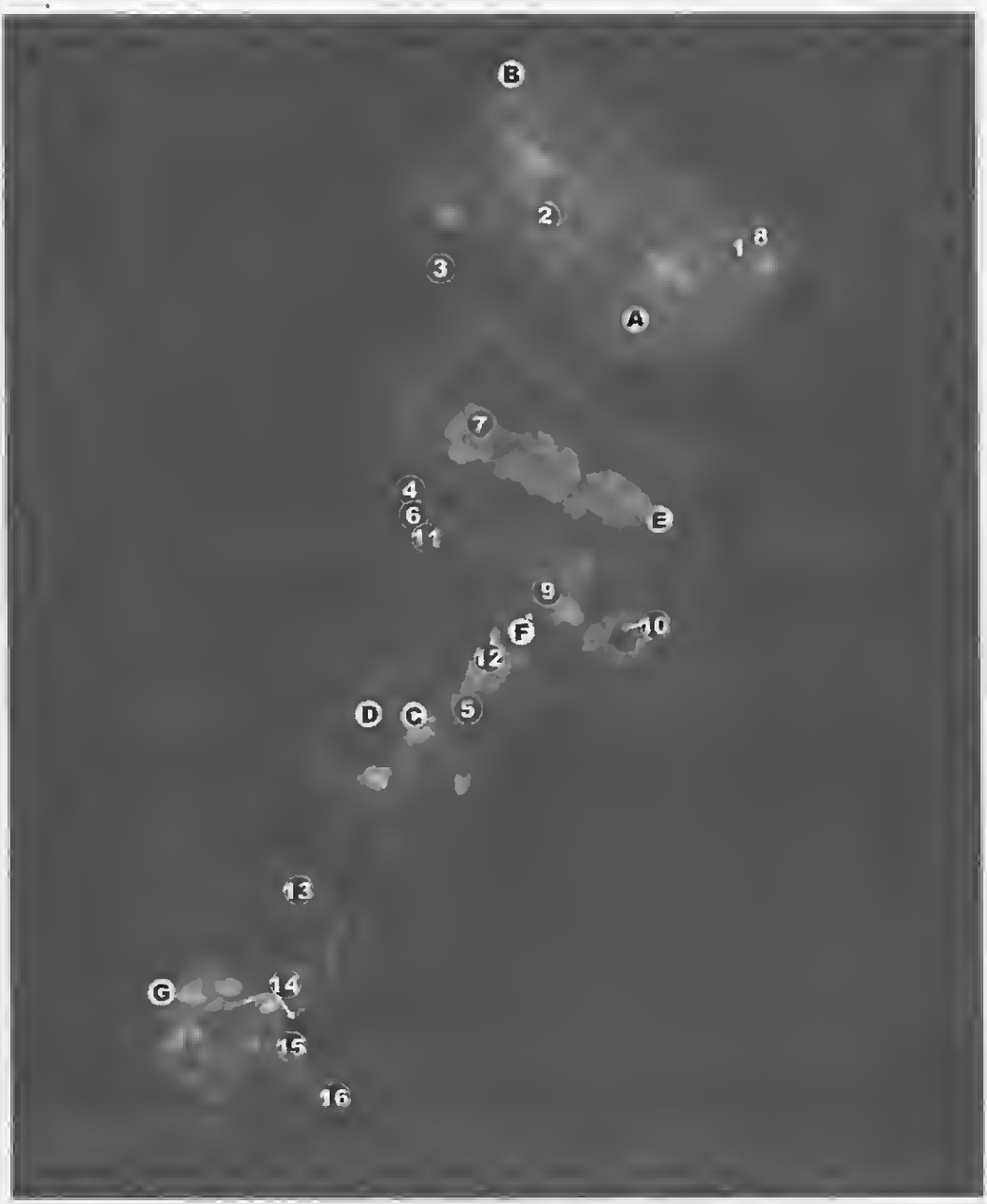
Hoy diez objetos ocultos que es necesorio recoger en el modo poro un solo jugodor poro occeder o los diez orenos poro dos jugodores bloqueodos. Hay un totol de 20 orenos. Algunos de estos objetos ocultos, como los binoculores, son objetos de inventorio, mientros que otros, como lo revisto piconte y lo ropo sucio, no oporecerón en nuestro inventorio cuondo los cojomos.

Hay un totol de 28 personojes, pero sólo 10 de ellos estorón disponibles iniciolmente. Los otros 18 personojes hobró que desbloqueorlos por medio de dos secretos en lo mitad finol del juego. Por desgrocio, todovío no sobemos seguro cuóles son, pero, en cuonto lo sepomos con totol seguridod os lo horemos sober.

MISIÓN 1

Colorado, USA: Montañas Rocosas

1. Guiamos el paracaídas hasta Kawalski y las dos soldados.
2. Hablamos con el encargado de las camunicacianes.
3. Seguimos a los dos soldadas par el pasaje subterráneo.
4. Entramas en la cueva y la recorremos hasta llegar a la cascada.
5. Cogemos el transpander y nos descolgamos barranco abajo hasta la cueva que hay debajo, donde está el H11.
6. Volvemas can las das soldadas del túnel (4). Seguimos corriendo para evitar quedar atrapados por el derrumbamiento.
7. Volvemos con Kawalski (1) para recoger el C4. Corremos hasta la siguiente cueva (3).
8. Punta de Control: Cogemos el explosivo C4 y volvemos a la zona (7).
9. Eliminamos a los soldados desde detrás de una gran roca. El Táser de larga alcance se encuentra en una carnisa que hay sabre la cornisa de la mantaña, detrás de la raca tras la que nos hemas escandida para acabar can las saldadas (F).
10. Punta de Contral: Trepamas las racas y activamas la señal del Transponder.
11. Punto de Contral: Valvemas a la cueva en (4), pulsamos el Triángulo junta al desprendimienta y ¡camina despejada!
12. Al salir de la cueva (4), tendremas que tratar de acabar can todos los agentes que caen en paracaídas que podamos antes de que taquen tierra. Aquí resulta especialmente útil el Táser de largo alcance.
13. Punto de Control: Nas dirigimos a la zona de las francotiradores de la Agencia.
14. Francotiradores de la Agencia: Nos lanzamas radando mientras carremas hacia los soldadas que hay junta a las árbales. Trepamos por el otro lado de la roca. Perseguimas y disparamos al francotira-



dor cuando cruza el puente. Punto de Control: Nos asomamos con cuidado tras la siguiente roca y apuntamos a la cabeza del francotirador restante.

15. Recorremos el camino, y damos media vuelta cuando los soldados gritan pidiendo ayuda. Volvemos y liquidamos a todos los soldados de la Agencia.

16. Abandonamos la zana cuanda hayamos cumplido tados los objetivos.

OBJETOS
A. Chaleco Antibalas
B. M16
C. H11
D. Chaleco Antibalas
E. Chaleca Antibalas
F. Táser de largo alcance
G. Granadas

MISIÓN 2

Colorado, USA: Base Aérea McKenzie

Esta fase es bastante corta. Lo más impartante que tenemos que tener en cuenta es el límite de tiempo que tenemas al principia para llegar a la adrenalina y cantralar bien la sincranización necesaria para cruzar las puertas cerradas con interruptares que el guardia, en la ventana baja la que nos agazapamas, estaba cantrolanda.
Usamas el Táser de Cantacta, que se encuentra en la taquilla can nuestra ropa, para dejar inconsciente al guardia. Accionamas el interruptor, recarremos el pasillo y cruzamos las dos puertas siguientes. Usamas las das chaflanes siguientes para ocultarnos y dejar inconscientes can el Táser a los guardias que pasan haciendo su ronda al final de la misión.

MISIÓN 3

Colorado, USA: Interestatal 70

Este también es un nivel relativamente corto. Aquí sólo tenemos que tener en cuenta unas cuantas casas a la hara de considerar la estra-

tegia a seguir. En el primer túnel, nos agazopamos entre los faros del jeep y esperamos a que pasen los guardias. En el segundo túnel, cruzando la puerta y llegando a lo sala del fondo, encontroremos los Binoculares. Se troto de uno de los objetos especiales que permite acceder o los orenos en el modo dos jugodores. Tenemos que usar las granadas que hay en el camión junto a Chance, mientras lo retienen como rehén, para destruir la sola de generadores.

MISIÓN 4

Colorado, USA: Puente de Montaña I-70

1. Disponemos de dos minutos para dar cuenta del comandante que tenemos ante nosotros.
2. Nos descolgamos por el borde del puente y, con cuidado, nos desplozamos así colgodos hacia el camión que hay tras el jeep. Punto de Control: Esperomos hosto que los guardias estén delonte del camión para coger el armamento que guordan en la parte trasera del vehículo. Volvemos o la cornisa.
3. A continuación, lonzamos una Gronodo de Gas al comandonte.
4. Nos descolgomos por lo cornisa de lo izquierdo, entre el jeep y el camión, Nos inclinamos hacia la derecha mientras miromos hacia abajo y disporamos ol tipo que onda por ohí en lo cobeza. Descendemos un nivel y usamos los andamios del centro para llegar hosto lo bombo y desoctivorlo.
5. Punto de Control: En el nivel inmediatamente inferior al camión de suministros, encontraremos otra bomba para desarmar. Desde allí, y mirondo hacia abajo y hacia el norte, podremos disparar al guardia que hay debajo, junto a lo viga.
6. Sin dejar de agazaparnos en la cornisa superior, nos dirigimos hacia el norte, evitondo a los guardias y disparando al soldado que hay delante del siguiente camión, hacia el sur.
7. Con mucho cuidado, avanzamos hacia el norte y disparamos al soldado que hay en la parte trasera del siguiente camión.

8. Al otro lado del puente, nos colgamos de la cornisa y nos deslizamos hacio el sur hosta que podomos bajar ol nivel inferior del puente. Nos ogarramos o los ondamios que hoy debojo, nos subimos o ellos y nos escondemos tras la viga vertical y liquidomos de un tiro ol soldado que hoy debojo. Bajomos al nivel inferior, usamos el andomioje central poro movemos hacio el sur y subimos dos niveles paro desactivor lo bombo.
9. Volvemos al nivel inferior, nos dirigimos hacia el norte y recorremos lo plotaforma centrol del nivel superior poro llegor o lo última bomba.
10. Punto de Control: Volvemos o lo porte superior del puente y entromos en el túnel que hoy hacio el sur.
11. Punto de Control: Disparomos rópidomente o los dos guordias en lo cabezo desde uno distancio seguro paro solvar o Romírez y Thompson.
12, 13, 14. Disparomos a los comiones cuando se acerquen para eliminar rópidomente a los enemigos (tombién nos pueden servir las granadas). Corremos hocio el finol del túnel y con eso se acobo lo misión.

OBJETOS
A. Rifle de Froncotirador con Silenciador, Gronada de Gas, Choleco Antibalos

MISIÓN 5

Colorado, USA: Base Aérea McKenzie (Exterior)

1. Nos ocercamos sigilosamente por detrás del guordio y le sacudimos con el Táser.
2. Seguimos ol otro guordio hosta el oparcomiento.
3. Punto de Control: Nos ocercamos sigilosamente ol guordia por la espoldo y usamos otra vez el Tóser. Cogemos el rifle de lo parte trosero del comión.

4. Cuando el otro guardia se vuelva de espaldas, corremos hacia el callejón.
5. Esperamos delante del camión hasta que el guardia de la base se vaya a investigar el ruido que hemos hecho.
6. Mientras el guardia rodea el camión, nos colamos en el edificio. Trepamos por los cajones de embalaje que hay detrás del segundo soldado. Nos detenemos en la esquina del siguiente pasillo y retrocedemos hasta el chaflán para electrocutar con el Táser al guardia cuando pase.
7. Punto de Control: Dos nuevos objetivos: Eliminar al piloto de la agencia y sabotear el avión de la agencia.
8. Torcemos a la derecha y activamos el interruptor de la pared para abrir la puerta del hangar.
9. Entramos en el hangar y usamos el rifle de francotirador desde esta posición para acabar con el piloto de un disparo.
10. Punto de Control: Nos movemos por debajo del avión hasta que encontramos el panel de acceso del F-22. Pulsamos el Triángulo para sabotear el avión.
11. Cuando el guardia doble la esquina, nos colocamos sigilosamente tras él y le damos una descarga de Táser.
12. Volvemos corriendo al almacén, torcemos a la derecha y nos agachamos. Dos guardias pasarán de largo al otro lado de los cajones.
13. Disparamos al foco y seguimos avanzando.
14. Punto de Control: Saltamos y nos agarramos a la parte trasera del camión en marcha. Seguimos en él hasta que veamos una apertura hacia el sur entre los dos siguientes edificios. Nos soltamos y corremos para meternos entre los dos edificios.
15. Nos escondemos tras el camión en el hangar grande. Veremos salir a Morgan y Holman. Cuando se aleje el guardia, nos acercamos a la salida.
16. Punto de Control: De vuelta al hangar, nos acercamos sigilosamente por detrás de los dos hombres, nunca se dan la vuelta. Nos quedamos cerca del muro norte esperando a que se vayan cada uno

por su lado y después seguimas sigilasamente a Holman par el pasillo.
17. Punto de Control: Tenemos que estar justa detrás de Holman en el mamento en que éste entra en el pasilla. Se activará una secuencia automática en la que obtendremos informacián de suma impartancia.
18. Nos acercamos sigilosamente por detrás al vigilante que hay delante del camión y le sacudimos con el Táser.
19. Nas asomamos por la esquina en el siguiente hangar. Cuando no haya maras en la casta, nas subimas a las cajanes que hay en el muro oeste y nas agazapamos a la espera. Cuando el guardia pase hacienda su ronda, nas calocamos sigilosamente detrás de él y le damas una descarga cuando se pare.
20. Recarremas el pasilla largo del sur hasta el final. Nos dirigimas hacia la salida, manteniéndonos apartados para evitar que se nas vea. Nas agazapamas y disparamos al foco que hay sabre la cabeza del guardia.
21. Retrocedemas par el pasilla, entramas en el barracán llena de cajanes de embalaje, nos acercamos sigilasamente al guardia de patrulla par la espalda y le damas una descarga de Táser.
22. Nos dirigimos a la puerta del conductor del camión que está cubierto. Lo ponemos en marcha y nos escondemos tras el muro cercano. El camión se dirigirá cantra el hangar y los guardias correrán tras él. Entramos carriendo en el edificio que estaban custadianda.
23. Punto de Control: Cogemos el ascensor a la torre de control, radeanda hacia la derecha, dejamos incansciente a Huffman con el Táser cerca del plano transparente. Nas acercamas sigilasamente par la espalda al otro soldado que hay con la radio y lo dejamos también inconsciente.
24. Punto de Control: Conseguimos la frecuencia del transpander de la unidad de la pared que hay junto al mapa. Bajamos hasta el helipuerto.
25. Nas deslizamos sigilosamente tras el guardia y le sacudimos con

el Táser. Hacemas la mismo can Falkan. Corremos hasta el helicóptero para completar la misión.

OBJETOS
A. Rifle de Francotirador con Silenciador

MISIÓN 6

Colorado, USA: Tren 101 de United Pacific

Esta misián es una continuación de la última, la única diferencia es que en esta ocasión hay unas cuantos vagones de carga que pueden saltarse usanda los cajones apiladas.

MISIÓN 7

Colorado, USA: Lugar del Accidente

Esta fase del accidente de avián es relativamente simple, aunque hay unas cuantas cosas que tendremos que tener en cuenta.
Tras la cola del avián, hay un lanzagranadas M-79. Delante de la cala se supane que están las "discos de datos", pero la caja resulta estar vacía. ¡Archer los ha robado! Aparece detrás de nasatras con una pistola apuntando a nuestra cabeza. Si vamas detrás de él, podremas perseguirle. Na merece la pena desperdiciar munición, pues no padremos darle hasta que llegue a la zana de la cabina del avián.
Corremas hasta el segundo mantículo que hay delante de la cabina (es más fácil acertarle desde este montícula por el ángulo de vuela del helicóptero), preparamas el rifle de francatirador, y apuntamas a Archer, que está agarrada al helicóptero. Hay que conseguir acertar en la cabeza. Na debemas usar granadas o el helicáptero explatará, y, can él, los discas de datas.

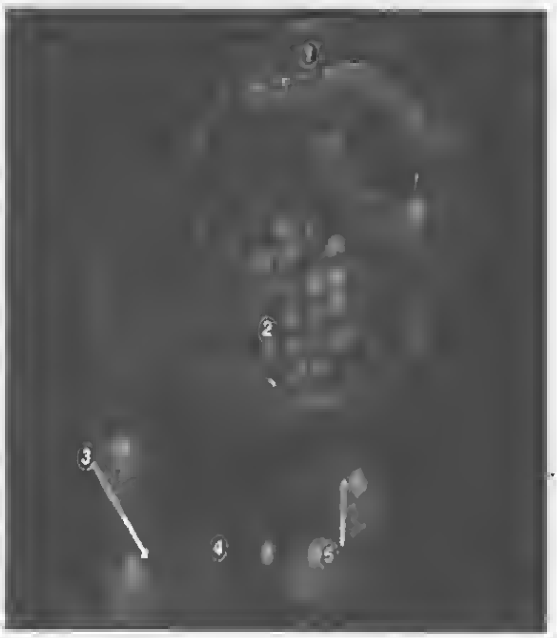
MISIÓN 8

Pharcom Expo Center, Nueva York: Exhibición de la Antigua China

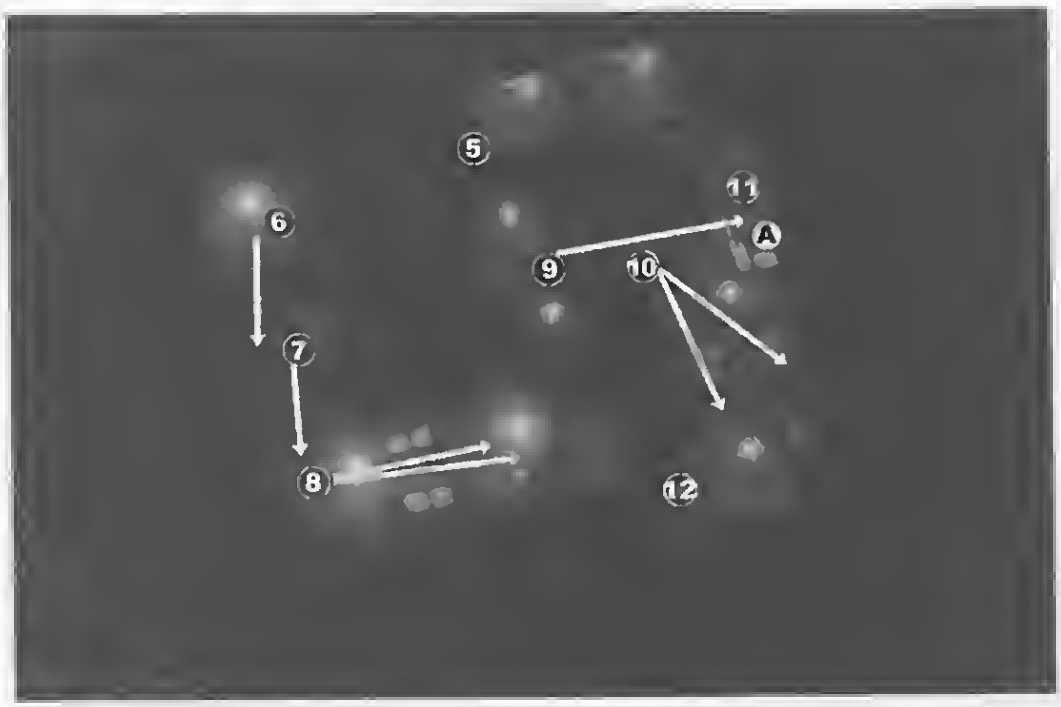
En esta misión, lo primero que tenemos que hacer es dirigirnos hacia el lado norte del recinto acristalado. Cogemos el chaleco antibolos, vamos a las escaleras del otro lado de la sala y disparomos al operativo de la Agencia que se oproxima.
Tros eso, lo que tenemos que hocer es seguir a Teresa y protegerla de los operativos de la Agencia, que quieren impedir que desoctive las bombos, hasta que lleguemos al lugar en que se encuentra Morgon. Morgan tiene un lonzagranodos y nosotros tenemos 1:14 poro correr olrededor del potio esquivondo su otoque hasto que podomos controotocor. Cuando Teresa nos dé lo señol, tenemos que disporar o lo cobezo de Morgan mientras mantenemos las distancias. Hoy que matarle para recuperor los discos y completor lo misión.

MISIÓN 9

Moscú, Repúblico Rusa: Club 32



1. Lo primero es librornos de todos los guordaespaldas del nivel superior.
2. Bajamos de un salto y eliminomos a los hombres que quedan en la planto.
3. Punto de Control: Corremos por el pasillo y nos ocultamos en el hueco que hoy en el cami-



no. Desde allí nos osomamos con cuidado y ocabamos con el hombre del posillo.

4. Nos ocultomos tras la entroda y nos asomamos con cuidado pora acobor con los dos hombres que hay en el piso de obajo.

5. Abojo, hocémos lo mismo. Lo escopeta es muy útil contra estos tipos que no llevan chaleco ontibalas. Perseguimos a Gregorov al piso de abajo y nos detenemos en la zono cubierta por una olfombro roja.

6. Nos osomomos por lo esquina y disparamos al hombre de la Agencio que entra rodondo en lo sala.

7. Nos volvemos o asomar por lo esquina y acabamos con el siguiente tipo que osoma la cobeza en lo zona del restaurante.

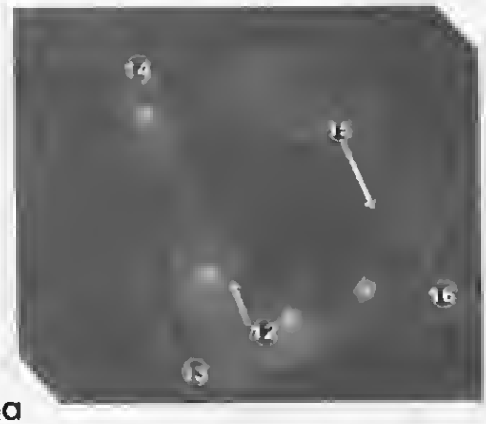
8. Corremos ol restauronte y disporamos o lo cabeza de los dos hombres de lo Agencio antes de que alguno de ellos tengo tiempo de lanzarnos una gronoda. Corremos al piso de abajo y nos ocultamos tros lo pored de la derecha ontes de los siguientes escaleros.

9. Punto de Control: Nos osomamos por la esquina y disparamos al hombre que hay tras la barro.

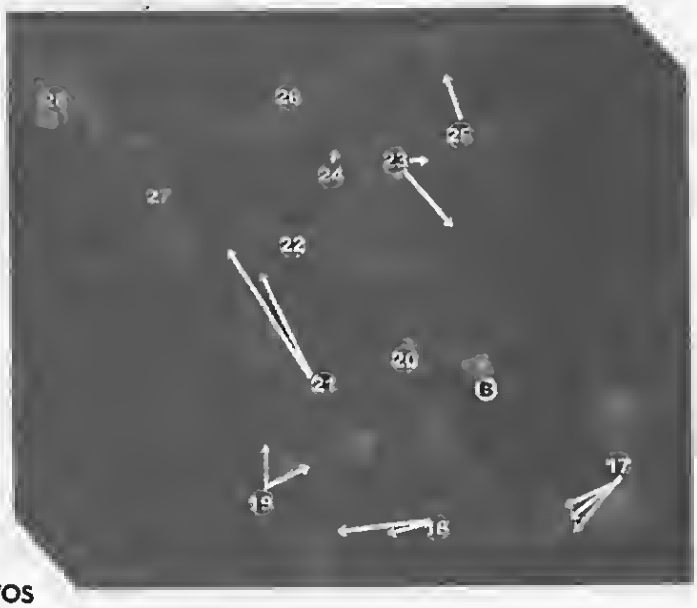
10. Bojamos por las escoleros, nos osomomos por la esquina y dis-

poromos a los dos hombres de la agencio que hoy tras los mompo-ras de cristol que seporon las mesos.
11. Vomos tros lo borro, cogemos lo Escopeto (A), y nos ogachomos poro evitor que nos dispare el hombre que entra corriendo en lo salo. Le disporomos desde detrós de lo borro.
12. Bojomos los escaleros, nos asomomos por lo esquino y dispara-mos ol hombre que se asomo desde un chaflón.
13. Entramos en el conducto de lo ventiloción que hay junto o lo máquina expendedora.
14. Nos detenemos ol finol del conducto de ventiloción. Preporomos lo escopeto, disporomos o un tipo en lo cobezo, soltomos y dispo-romos ol otro.
15. Disporomos o los dos hombre que estón preocupodos por lo policío que hoy fuero, o podemos esperor a que mueron solos.
16. Corremos hosto el mostrodor de recepción, nos escondemos tros él, disporomos ol hombre de lo Agencio, y octivomos el interruptor de lo puerto.
17. Punto de Control: Bajomos ol piso inferior, nos osomamos por lo esquino y ocobomos con los tres tipos con la ametrollodoro. Si lo hocemos bien, podremos ocobar con los tres de uno sola ráfoga.
18. Si no acabamos con los tres hombres de ontes, nos encontrore-mos o uno de ellos en el posillo ol posor por lo sola de calderos. Nos escondemos tras lo esquina y disporomos o los hombres que opo-rezcon.
19. Un hombre pasoró corriendo en lo siguiente sala. Le disporamos primero o él y luego ol que hay junto o los escoleras.
20. Corremos o lo siguiente sala, disparamos al lanzador de gro-nados, torcemos por lo esquino y cogemos las gronodos del cofre (B).
21. Nos quedomos detrós de lo pored y disporomos a los dos guor-dias.
22. Punto de Control: Echamos lo puerto ozul abojo y solimos.
23. Entromos corriendo en lo solo de baile y usomos los oltovoces de la izquierdo poro porapetornos. Disporomos ol hombre que coe

desde arriba y después al que está detrás de los otros altavoces.



24. Nos calocamas bajo la pasarela y lanzamas una granada al tipo que está sobre ella lanzándonos granadas a nasotros. Usanda L1 podremos apuntar con mayor precisión. Tenemos que alejarnos tras lanzar la granada para evitar que nas caiga encima el cuerpo ardiendo.



25. Nos subimos a las altavoces para llegar al nivel superior. Nas escondemas tras la esquina de la siguiente sala y disparamas al hambre que hay al final del pasilla.

26. En la planta inferior encantraremos unos cuantos operativos de la Agencia muertos.

27. La milicia nos disparará al cruzar entre los cuerpos por la que tendremas que carrer tratando de recoger toda el blindaje que podamos de camina a los servicias que hay al otro lada del pasillo y ¡sin matar a las miembros de la milicia!

28. Disparamas al hombre que encontramos en los lavabos. Disparamas a la ventana que hay sobre las taquillas y salimos a través de ella. Fin de la Misión.

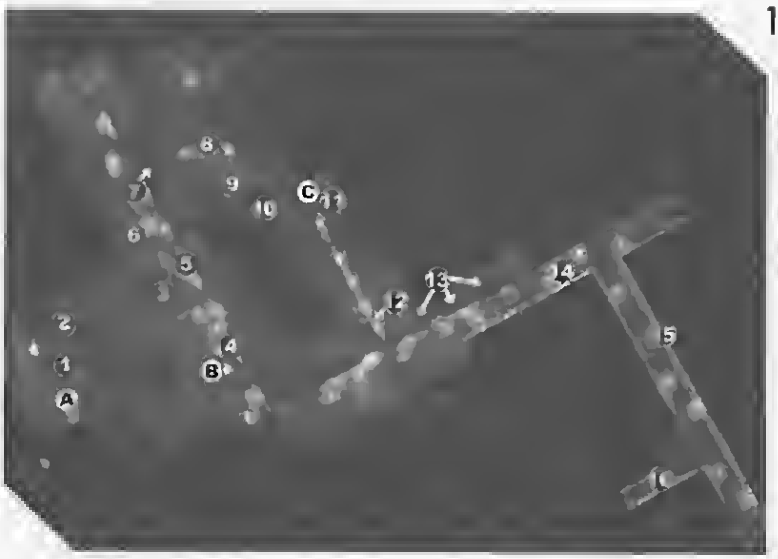
OBJETOS

A. Escopeta

B. Granadas

MISIÓN 10

Moscú, República Rusa: Distrito Industrial



1. Hay un chaleco antibalas en el coche patrullo de la derecha. Gregorov sale huyendo hacia el este.
2. En el callejón que hay hocia el este, hay un tipo lanzando granadas desde el tejodo, dos soldados que corren hacia nosotros y, si llegamos lo suficientemente pronto, hay dos milicianos disparando al hombre del tejado, a los que no debemos hacer doño. Nos unimos ol tiroteo contro el del tejado desde una distoncia segura, y después vamos a por los dos soldados que se aproximon.
3. En el túnel, nos escondemos tras la pared y eliminamos a los dos soldodos que aparecen.
4. Nos dirigimos hacia los coches patrulla que hoy delante del Club 32. Estos policías estorón demosiodo ocupados con los hombres de lo Agencia que hoy dentro como pora fijarse en nosotros, con lo que oprovechamos paro coger el gos lacrimógeno del coche (puerta del posojero). Punto de Control: nada más pasor el control nos disparorán, así que tendremos que refugiarnos en el hueco más próximo y después seguir hacia el norte.
5. Tenemos que detenernos antes de la intersección y veremos como un coche arremete contra dos hombre. Nos refugiamos tras la parada del autobús.

6. Acabamos con las dos francotiradores del tejado que queda sobre el cache roja. Vamas a esa zona a recoger la munición.
7. Carremas a la intersección y la milicia se lanzará sabre nosatros. Retrocedemos un paco para que na nos maten. Volvemas a meternas en la intersección con el gas lacrimágena preparada. Usamos el gas con la Milicia hasta que hayan caída todas.
8. Cuando lleguemos al final de la calle, Gregarov nos apuntará a la cabeza. Nos apartamos rodanda y valvemas a perseguirle.
9. Un coche tratará de atrapellarnos. Radamos hasta la entrada más práxima y el cache pasará rápidamente de largo y se topará can un calleján sin salida. Punto de Contral.
10. Nas subimos encima del coche entre las llamas y trepamos por el muro.
11. Perseguimos a Gregarov doblando la esquina, trepando por un mura, a través de das edificias (en el segunda salto, tendremas que subir y apartarnos rápidamente antes de que nos disparen). Después de deslizarnas hacia abaja por un pequeño tejada, disparamas al tipo que hay en el siguiente edificia y bajamas saltanda a la calle.
12. Punto de Contral: Cuando se nas acerquen los das caches, nos agarramos a la barra que hay sabre nasatras. Los das vehículas pasarán bajo nuestros pies a tada velocidad. Damas media vuelta, nos quedamas cerca de la barra y usamos el rifle de francotiradar para dar cuenta de las aperativos que hay junta a los coches. En el primer coche estará la PK-102.
13. Hay tres tipas lanzándonos granadas desde lo alta de los edificias que hay ante nosotros. ¡Hay que mantenerse apartados de los coches! Les disparamos con la Biz-2 y carremas hasta el final de la calle.
14. Cuando veamas a Gregorov, nos estará apuntando a la cabeza, así que tendremos que escandernos tras los coches rajas. Tendremos que acercarnos a él cuanda trate de alejarse.
15. Seguimas rodando y escudándanos tras las coches mientras perseguimos a Gregarav. Si algún coche empieza a echar huma par los disparas, hay que alejarse de él.

16. Punto de Control: Aquí hobrá coches circulando a toda velocidad que ignoran que los peotones tienen prioridad de paso.

OBJETOS
A. Chaleco Antibalas
B. Lanzodor de Gas Locrimógeno
C. PK-102

MISIÓN 11

Moscú, República Rusa: Parque Volkov

Esta es otra misión rápida si sabemos con detolle lo que hay que hacer.
Tenemos que seguir de cerca de Gregorov, pero no tan cerca como para que nos dispore. Al ocercornos o él, huirá ol siguiente parque. Tendremos que tener cuidado con todos los froncotiradores que hoy y usor nuestros propias habilidodes de froncotirador contro ellos. Cuondo lleguemos ol puente, bojamos rápidomente los escaleras y nos quitamos de lo vista. Volvemos con mucho cuidado al puente, eliminondo a los enemigos con el rifle de froncotirodor cuondo se pongan a tiro. Cuando lleguemos al siguiente parque, la misión terminorá.

MISIÓN 12

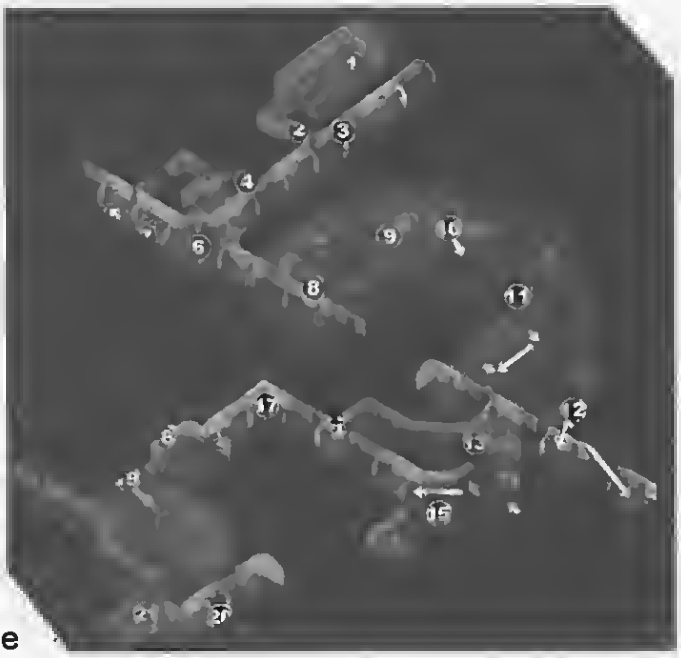
Moscú, República Rusa: Parque Volkov (Gregorov)

1. Estamos solos en el parque con Gregorov y armados únicamente con el Táser. Si nos acercomos demasiado, no importa lo que usemos para parapetarnos, nos disparará a la cobeza.
2. Gregorov no se meterá en la zona de la estotua centrol, osí que podemos colocornos a un lado de la estatuo mientras Gregorov se

quedo en el otro, mientras encontromos el momento de apuntor y disporor o los cuotro forolas. Hay que estar otentos en todo momento o lo posición de Gregorov, lo que podemos hocer con el mopo de lo esquino inferior izquierdo. Cuondo estemos por fin en modo visión nocturno, todo lo que tenemos que hocer es ocercornos o él pro detrás y electrocutorle con nuestro Tóser de contocto.

MISIÓN 13

Siberia, República Rusa: Prisión de Aljir



1. Combiamos al Tóser de contocto y reservamos los flechos de lo bollesto poro los situociones más complicodas.
2. Nos ocercomos sigilosamente al guardio y le domos una descargo de Tóser ontes de que llegue al siguiente posillo.
3. Cuondo lo guardio se oleje de la puerta, echamos o correr por el posillo.
4. Entromos en la siguiente solo y seguimos por el siguiente posillo o mono derecho.
5. Nos acercamos sigilosomente por detrás del guordio y le domos con el Tóser. Volvemos por donde hemos venido.
6. Nos ocercomos sigilosomente por detrós del guordio que hay cerco de lo columno y lo electrocutomos, después nos dirigimos ródpidomente a la pared junto o lo guordio. Cuondo pose junto o nosotros lo electrocutomos.

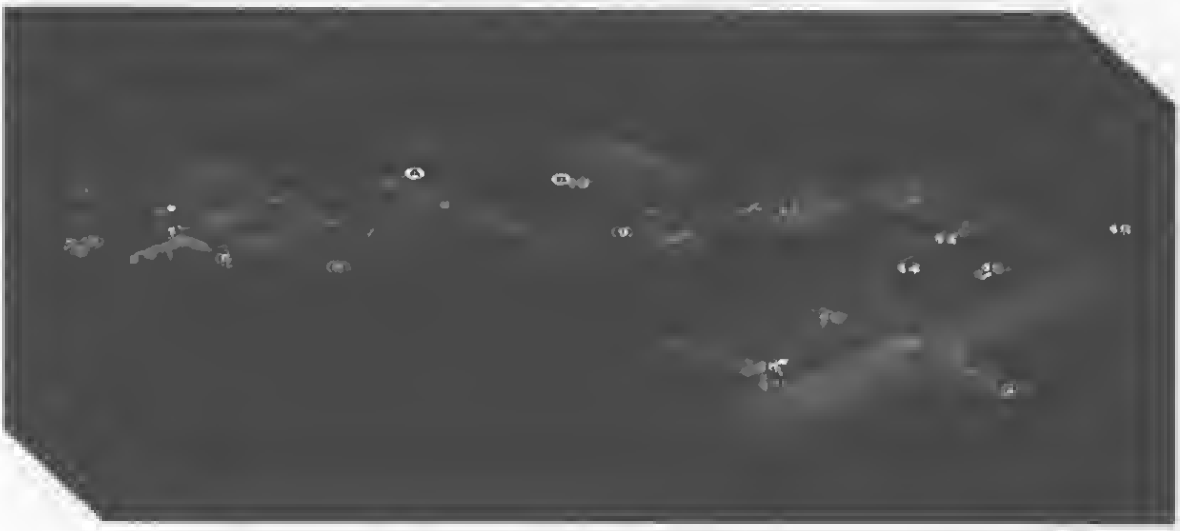
7. Bajamas por el pasilla que va hacia el este.
8. Nas detenemas justo antes de la siguiente puerta a mana izquierda, y esperamos a que aparezca el guardia. Mientras seguimas agazapados, le damas con el Táser.
9. Entramas en el bloque de la prisián y nas detenemos en la esquina.
10. Observamas detenidamente el recorrido que hacen las dos guardias en sus randas de patrulla.
11. Cuando el guardia de nuestro lado se aleje, le seguimos sigilosamente, poniendo especial cuidado al acercarnos a la esquina. Nos colamos en el bloque de celdas abierto de la derecha. Para cuando entre en el blaque, deberíamas estar tras la puerta y listas para darle una descarga en cuanto mire hacia la pared posterior. Hay que vigilar al guardia que hay al atra lada del puente y, cuando se dé la vuelta, nas dirigimas hacia el este.
12. Nos detenemos en la siguiente esquina, nas asomamas can cuidado y esperamos a que dos de los cuatro guardias se marchen. Entonces esperamas a que las das restantes se queden colocados en sus puestos. Nas acercamos can cuidado al borde de la barandilla rota, nos colgamos del barde y acabamas con las guardias. Volvemas a subir cerca de la siguiente barandilla y nas vamos de esta zona.
13. Nas acercamas sigilasamente a las guardias por detrás y les sacudimas can el Táser. Punto de Control: Prisionera salvado.
14. Valvemas carrienda par dande hemos venido y cagemos el pasilla de la izquierda. Nas encantraremos dos guardias bajanda par el pasilla inclinada. No merece la pena malestarse par ellas. Cagemas el ascensor para bajar al nivel inferiar.
15. Nivel inferiar: Recarremas el muro narte y nas asamamos par la esquina. Se acercan das guardias. Saltamas par el hueca del ascensar y nas quedamas calganda en un lada. Usamas el botón L1 para vigilar al guarda mientras hace su randa.
16. Cuanda el guarda se una a atra en la siguiente sala, padremas pasar de larga can mucha cuidada y na nas verán.

17. Nos acercamos sigilosamente al guardia del siguiente pasillo y le damos una descarga de Táser.
18. Punto de Control: Nos acercamos corriendo a la puerta y nos escondemos a la derecha de la misma. Cuando se abra y aparezca un guardia, pasamos sigilosamente por detrás de él, nos colamos dentro y nos dirigimos hacia la derecha.
19. Punto de Control: Nos acercamos sigilosamente hasta colocarnos tras el mostrador de control y electrocutamos a la guarda, para activar a continuación el interruptor de la derecha. Con esto abriremos la siguiente puerta, permitiendo que entre otro guarda. Desde detrás de la puerta abierta, nos situamos detrás del guarda que entra y le damos una descarga de Táser cuando se detenga junto al mostrador. Entramos en el siguiente pasillo.
20. Nos colocamos convenientemente antes de la siguiente entrada y esperamos a que el guarda de la siguiente sala se aleje de la puerta, entonces nos acercamos y le damos una descarga.
21. Nos acercamos sigilosamente por detrás del hombre que hay al final del pasillo y le damos una descarga de Táser.
22. Entramos en la siguiente sala. Se pondrá en marcha una secuencia cinemática y la misión se terminará.

MISIÓN 14

Siberia, República Rusa: Prisión de Aljir (Fuga)

1. Podemos eliminar a los cuatro guardas desde la seguridad de la sala en la que empezamos. Cuidado con el más sigiloso de todos.
2. En la zona de las celdas, abatimos a los cuatro guardas desde el pasillo por el que acabamos de llegar.
3. Los cuatro guardas de las escaleras pueden ser fácilmente eliminados usando los trucos que se indican al principio de la estrategia. Lo mismo se aplica al último que hay al final del pasillo.
4. Echamos la puerta roja abajo y disparamos a los dos francotiradores del tejado. A medio camino por las escaleras, nos encontra-



remos con dos guardas armadas con escopetas. Devolvemas el fuega can nuestra propia escopeta.

5. Entramos en la siguiente sala para encontrarnos can los cuerpos de los guardas que na matamas antes. Punto de Control: Damos rápidamente la vuelta y carremas al pasilla anterior para cubrirnas. Disparamos a los das guardas asamándonos con cuidado desde la esquina.

6. Punta de Control: Cuanda lleguemos hasta Gregarav, y tras la escena cinemática, las guardas empezarán a venir en ambas direcciones, así que tendremos que aprender a cantrolar la media vuelta rápida.

7. Acabamos con los tres guardias de la sala y Gregorov seguirá avanzanda. Tendremas que tener cuidado en el siguiente pasillo, allí hay un guarda con chaleco y escopeta.

8. Punto de Control: Recorremos el siguiente pasillo, y vemas a tres prisioneros que están siendo ejecutados, y, justo detrás de ello a dos despiadados guardas. Las eliminamos. Antes de abrir la puerta roja, bajamos par el pasillo y cogemos el chaleco antibalas que hay cerca de la puerta (A).

9. Entramos en la zona de las celdas a través de la puerta roja y damos rápidamente media vuelta. Cuanda Gregorav lance la granada de huma, le seguimos y disparamos a la cerradura de la puer-

ta de seguridad, pero todavía no entramos.
10. Seguimos la pasarela mientras Gregorov entra por la puerta de seguridad. Disparamos más allá del hombre ardiendo, al guardo que hay al final. Hay que ser rápido. Gregorov tiene un lanzador de gas lacrimógeno. Cogemos el lanzador de gas lacrimógeno (B) y nos unimos a Gregorov en la siguiente zona a través de la puerta de seguridad.
11. Usamos el gas con los reclusos enloquecidos y bajamos de un salto o la sala de abajo. ¡Objetivo Cumplido!
12. Tras liquidar a los cuatro guardias de la zona, retrocedemos y entregamos un arma a Gregorov.
13. Los grupos de dos guardias que nos hemos encontrado los dos no son rival para nuestra potencia de fuego combinada.
14. En este punto, al torcer en la próxima esquina, Gregorov gritará "¡Detrás de Nosotros!". Damos media vuelta, atacamos a otro par de guardas y volvemos a la dirección anterior.
15. Punto de Control: Echamos abajo la puerta roja que lleva al exterior y recorremos corriendo el complejo. Hay bastantes guardas, pero no hace falta matarlos a todos. Sólo tenemos que correr.
16. Los dos guardas del suelo son los únicos que deberían preocuparnos. Pueden agotar al viejo Gregorov. Tenemos que dispararles a los dos a muy corta distancia con la escopeta.
17. Entramos corriendo en el ascensor y le damos al interruptor. Aunque no veamos a Gregorov con nosotros, aparecerá como por arte de magia al llega a la planta superior.
18. Corremos delante de Gregorov en la planta superior, centrándonos solamente en disparar a los guardas del nivel que tenemos delante.
19. Llegamos al final de la pasarela y la misión se terminará.

OBJETOS

A. Chaleco Antibalas
B. Lanzador de Gas Lacrimógeno.

MISIÓN 15

Nueva York, USA: Biolaboratorio de la Agencia

1. Giramos dos veces a la derecha y una a la izquierda al salir de la sala.
2. Tenemos que movernos con mucho cuidado para pasar sin problemas al guardia que está mirando por la ventana del laboratorio. Seguimos al trabajador del laboratorio rampa arriba, pero sin acercarnos demasiado.
3. Nos detenemos al llegar al final de la rampa y esperamos a que pasen el trabajador Y el guardia. Corremos hasta el pasillo de enfrente.
4. Esperamos tras los cajones a que pase el guardia, y seguimos recorriendo el pasillo.
5. Esperamos tras la última pila de cajones del pasillo. Seguimos con cuidado al guardia de patrulla mientras dobla la esquina.
6. Nos quedamos tras los cajones y el guardia se detiene detrás, entonces, al ponerse a rodearlos, aprovechamos para pasar de largo, entrando en la zona que acaba de abandonar.
7. Punto de Control: En el siguiente pasillo, torcemos a la derecha por la puerta A1.
8. Pasamos con cuidado al guardia y cogemos el Cuchillo (A).
9. Entramos por la siguiente puerta A1 y después por la pequeña puerta del norte que hay justo al otro lado, cuando no haya moros en la costa.
10. Punto de Control, Red de Seguridad: Accedemos al ordenador que hay en esta sala para ver un mapa en nuestro menú de opciones.
11. Volvemos hacia el "pasillo del cuchillo" y pasamos por la puerta que estaba antes cerrada.
12. Entramos en el siguiente pasillo y usamos el cuchillo con el guardia. Cogemos su K3G4.

13. Entramos en la sala que queda al sudeste y damas cuenta de las trabajadares del labaratoria. Encantraremas nuestro equipo en la taquilla. Punto de Contral.
14. Usamas nuestro rifle de francatiradar para acabar con los das guardias (niveles superiar e inferior) de la zana de prisión. Punta de Contral.
15. Volvemos arriba y salimas de la zana de prisión a través de la puerta del narte. Nas metemas par el pasilla central y nos calocamos detrás de la cámara de seguridad para estrapear la señal. Nas dirigimas hacia el narte, después hacia el aeste y pasamas junto al labaratoria al que todavía na pademas acceder.
16. En la intersección, nos metemas par la derecha hacia el sectar A4, hacia el norte.
17. Punto de Control: Torcemas a la izquierda, para dirigirnas hacia el aeste, y después al narte por el siguiente pasillo. Tenemos que evi-

tar ser vistas par el guardia del pasilla de la izquierda y seguir caminando hasta la siguiente esquina.
18. Disparamas al guardia a la cabeza con la 9mm con silenciador y continuamos par el siguiente pasilla hacia la siguiente cámara.
19. Estropeamos la señal de la cámara y nas asomamos por la esquina para disparar a la cabeza al guardia del pasilla usanda el silenciador.
20. Punta de Cantral: Al final del pasilla, disparamas a la rejilla de ventilación y nas metemas en el canducta de ventilación.
21. Punto de Cantral, Objetiva cumplida: Salimas de la ventilación para entrar en la sala de ardenadares. Seguimos a Gershan al laborataria. Preparamas la 9mm. can silenciadar.
22. Cuanda el trabajador del labarataria grite y salga carrienda par el pasilla, tenemas que detenerle. En cuanta le veamas, usamas el botán L1 para apuntar can la 9mm. can silenciadar a la cabeza y acabamas con él antes de que llegue demasiada lejos.
23. Nas calocamas tras el mostrador de cantrol y pulsamas el botán Triángula cuanda aparezca el texto del Enlace de Datos en la esquina. En cuanto esté hecha la conexián, las guardias entrarán carrienda en la sala.
24. Nas metemas radanda a tada prisa tras la tarre de ardenadares más práxima. Este es el mejar lugar para estar a salvo de las guardias. Usanda las tácticas explicadas al principio, nas libramas de todas las intrusos.
25. Volvemos a la zona de prisión en la que está retenida Ramírez. Ahara padremas pasar par la puerta de la segunda planta que estaba antes cerrada. Entramas par la puerta B1 y, de ahí, al laborataria.
26. En el labarataria, usamas un arma can silenciadar para librarnas rápidamente de tadas los que veamos, excepta Chance, que está entre rejas. Hay que tener cuidada para no ser vistos por el trabajador del labaratorio que está en la sala acristalada de la segunda planta.
27. Punto de Cantral: Subimas par la rampa de la parte pasteriar de

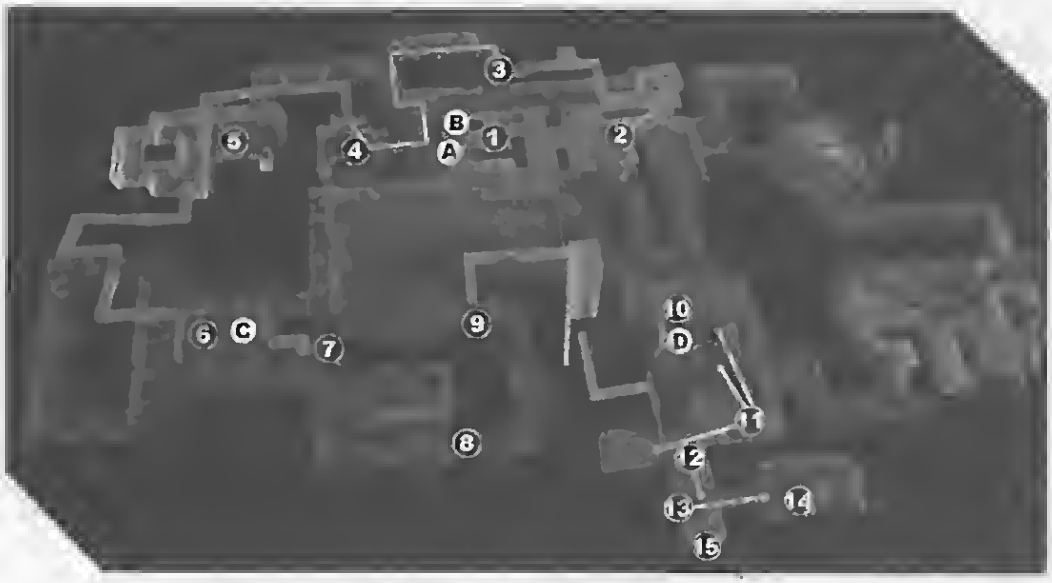
la sala y pulsamos el interruptor del recinto acristalado para gasear al trabajador del laboratorio que hay dentro.
28. Cruzamos la puerta que hay al final de la rampa Disparamos a la cabeza del guardia con la 9mm. con silenciador.
29. Punto de Control: Al final del pasillo, veremos a Aramov en una sala de observación. Bajamos saltando y disparamos al trabajador del laboratorio en la cabeza con un silenciador.
30. Disparamos a la rejilla y entramos en el conducto de ventilación que hay al final del pasillo B3.
31. Levantamos de un disparo la cubierta del conducto. Disparamos a la cabeza del trabajador de laboratorio, y bajamos a la sala que tenemos bajo nosotros.
32. Entramos en la siguiente sala que hay hacia el oeste y conseguimos la vacuna de Aramov. Con eso habremos cumplido la misión.

OBJETOS
A. Cuchillo
B. Equipo de Combate

MISIÓN 16

Nueva York, USA: Biolaboratorio de la Agencia (Fuga)

1. Para librarnos del operativo que hay al principio, disparamos a uno de los recipientes de productos químicos del mostrador que hay junto a él. Los productos químicos explotarán y nos habremos librado de él. Hay un chaleco antibalas (B) y una HK-5 con Silenciador (A) en dos cofres diferentes de esta sala.
2. Entramos en la siguiente sala, disparamos a la rejilla del conducto de ventilación y nos volvemos a meter en él. Tendremos que hacer esto mucho a lo largo del nivel.
3. En el pasillo, corremos hacia el norte, torcemos tres veces a la izquierda, y las dos siguientes a la derecha. ¡Tenemos que evitar a



tada costa cualquier contacto! Sála tenemas que correr.

4. Disparamos a la rejilla y nas metemas por el hueca, para la que tendremas que subirnas al escritaria del ardenador. Lo recorremas hasta el final.

5. Punto de Cantrol: Llegamas hasta el depósita de cadáveres, levantamos de un disparo la rejilla de esta sala y nas valvemos a meter en la ventilación. La seguimas hasta el final.

6. Cogemos tadas las armas que encantramas guardadas en la taquilla y levantamos de un disparo la rejilla de la esquina. Seguimas las canductas hasta el siguiente pasillo.

7. Preparamos la M-79 y apuntamos al guardia más alejado del pasilla para ahorrarnos una granada.

8. Seguimas par el pasilla y valvemas a usar el arma can el hambre de la Agencia que bloquea la entrada. Pasamas al siguiente pasillo y nas libramas del tipa que hay al final del mismo.

9. Levantamos la rejilla de ventilación que se encuentra a media camina en la pared de la derecha del pasillo. Seguimos el conducta hasta la zana de caída. Para saltar al atra lada, tenemas que calacar derecha a Gabe y marchar hacia adelante para tapornos en media de la pared de enfrente.

10. Punto de Contral: Encontramas a Ramírez muerta fuera de su

celda... ¿casualidad o destino? Cogemos la munición para M-79 del cajón que hay fuera de su celda (D). Volvemos a entrar en la celda, preparamas la M-79, y apuntamas hacia la rampa del lado contrario de la sala. Cuandó aparezca el soldado de la Agencia, acabamos con él.

11. Subimos corriendo la rampa y, una vez arriba, disparamos a las das hambres que hay en la misma sala de este nivel superior y al hombre de la sala de ascensores que hay hacia el aeste.

12. Corremas hasta el lado oeste de la sala cercana a la de los ascensares, giramos a la izquierda y disparamas al soldado de la Agencia que está junto a la siguiente entrada.

13. Recarremos el pequeña pasillo hasta la siguiente sala can el botón L1 pulsado en tada momento y listas para disparar en cuanto tengamas a la vista hasta el último hambre de la Agencia. Puede que tengamos que retroceder un poco para evitar estar demasiado cerca de nuestra prapia explosión. Entramos en la sala cuando se extinga el fuego.

14. Activamos el ordenador para poner en marcha el ascensor y nas damos media vuelta para liquidar al último hombre.

15. Nos marchamos de la sala por la izquierda y llegamos al ascensor. Misión Completa.

OBJETOS

A. HK-5 con Silenciadar

B. Chaleco Antibalas

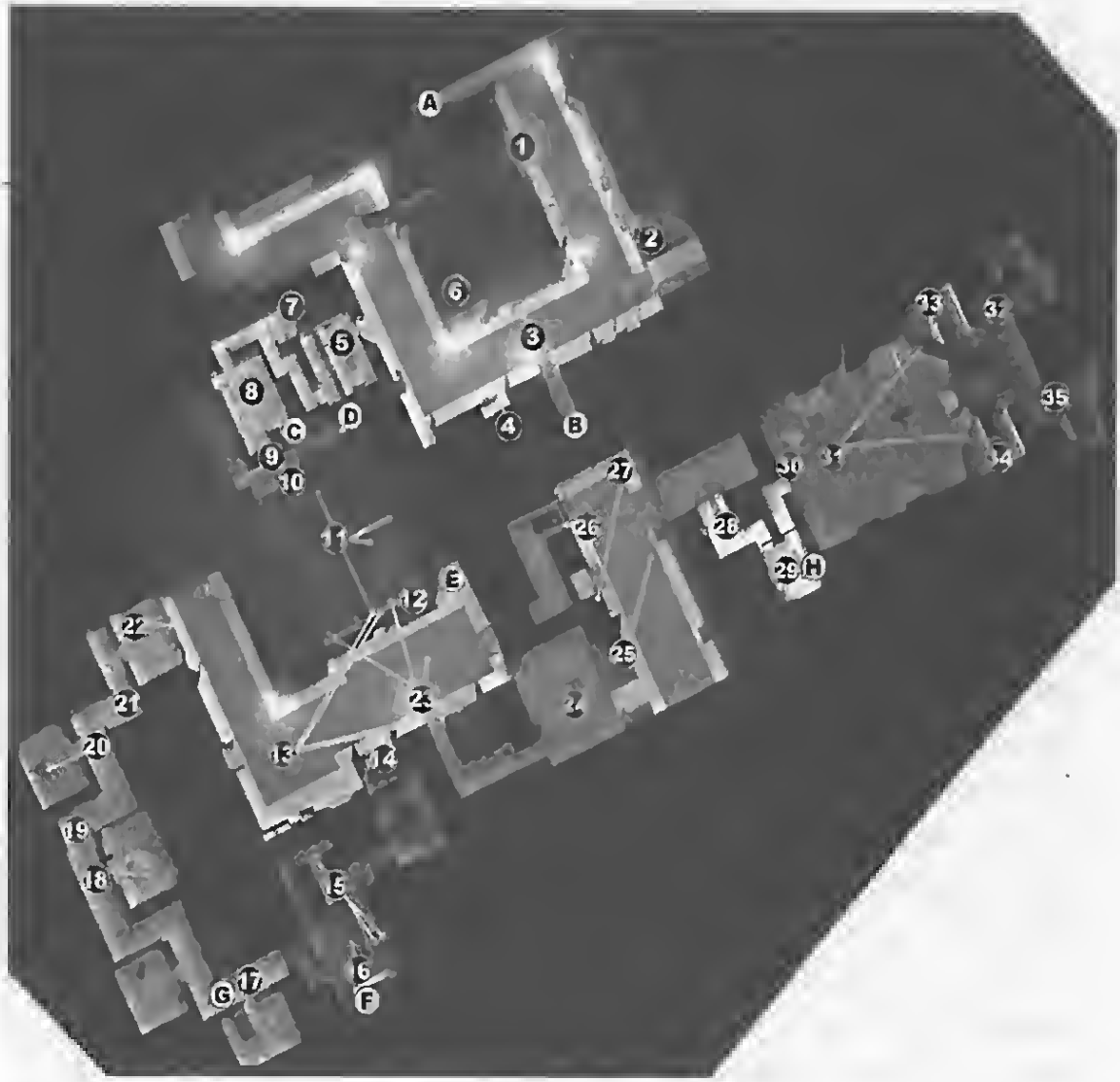
C. Depásito de Armas - Chaleco Antibalas, M-79, munición de HK-5 con silenciador

D. M-79

MISIÓN 17

Nueva York, USA: Barrios Bajos

1. Eliminamos al hombre de la Agencia que corre hacia nosotros



desde la esquina. Si necesitamas un chaleca antibalas (A), hay una a la vuelta de la esquina.

2. Si recogimas el Táser de larga alcance en la primera misián, nas vendrá estupendamente en esta zona. Damos buena cuenta del francatiradar que hay en un tejado más adelante en la calle, cerca de un camián.

3. Hay un hambre de la Agencia en la puerta de la derecha, atra francatirador en el tejada de la izquierda y atra hambre en la escalera de la izquierda que lleva a un sátano. Na debemas alvidar reco-

ger la G-18 (B) del callejón. En este momento es cuondo otocará el francotirador del tejado. Táser al canto y asunto solucionodo.

4. Nos osomomos por lo esquina pora librornos del tipo de las escaleros; su choleco protector no permitiró que el Táser hago efecto.

5. Disparamos a lo cerroduro de la puerta de la tienda de empeños y entramos. Al hacerlo, dos hombres entrarán corriendo desde el cuarto trasero y empezorán a disparar. Habrá que romper el cristal que nos separa de estos hombres antes de que ninguna bola pueda olconzor o alguien.

6. Hay un tipo lanzando gronodas desde lo alto del edificio que hoy al otro lado de la calle. Entrará en acción cuando nos metomos en la casa de empeños, así que no nos conviene volver a salir corriendo o lo colle.

7. Ahora tendremos que tener mucho cuidado, pues a la vuelta de la esquina, en el posillo, hoy un hombre de la Agencia agazopodo en lo esquino, y es bostonte fócil no darse cuenta de ello, pero, si lo hocemos, nos dispororó por la espalda en cuonto pasemos de lorgo.

8. Punto de Control: Cogemos el M-16 (C) de la esquino.

9. Nos asomomos con cuidado por la puerta y por la ventona que da ol oeste. Disporomos al francotirador en la cobeza y seguimos avanzondo por el callejón.

10. Cogemos el chaleco antibalas (D). Nos subimos ol contenedor de basura y, de ohí, al tejado. Disparamos al hombre de la Agencia. Punto de Control. Usamos el calefoctor para subirnos al siguiente tejado y nos ocultomos en el muro que hay frente a nosotros.

11. Nos asomamos por la esquina y eliminamos al operativo de nuestro nivel y al que está en el tejado.

12. Nos descolgamos hasta el toldo del motel que hay debajo. Bajamos soltando a la calle y cogemos el chaleco antibalas (E) que hoy a lo vuelto de lo esquina, aunque también podemos reservarlo poro mós torde, yo que tendremos que volver a pasar por aquí.

13. Cuando lleguemos a la siguiente calle, aparecerón hombres de la Agencio en lo zono que ocabamos de dejar detrás. Podemos encorgornos de ellos ohoro, o dejorlos para luego. Si tenemos el

Táser de largo alcance, padremos eliminarlos a todos fácilmente.
14. Bajamos por las escaleras que se encuentran junto al calleján que hay al norte para llegar al sótana en llamas. Recorremas los pasillos a la vez que evitamas las llamas.
15. Habrá tres hombres de la Agencia en dos direccianes. Podemos usar el Táser de largo alcance o volver a la sala anterior y usar el truco de asamarnas con cuidado y disparar.
16. Nos colocamas sabre la zona de suela que está en peor estado y nos dejamas caer al nivel inferior. Pulsamos el interruptor del Sistema de Control de Aspersares, damos media vuelta y eliminamos a las dos agentes que bajan par la rampa. Valvemas al nivel superior. Rodeamos el agujero del suelo por el que nos dejamas caer antes y nas dirigimas al siguiente pasilla.
17. Un francotirador saldrá corriendo al pasillo en el que estamas desde una habitación en llamas, dejándase un chaleco antibâlas y munición para el rifle de francotiradar con silenciadar. Seguimas hasta el siguiente pasilla.
18. Desde fuera de la sala siguiente, disparamos al interior para acabar can el hambre de la Agencia que se esconde tras la mesa volcada y el que está en la esquina pasterior de la sala. Una vez eliminados, entramos, nos subimos sabre la mesa y trepamas hasta el piso superior.
19. Punto de Control: Fuera, en el pasillo hay un oficial de los S.W.A.T. pidiendo refuerzas. Na debemos matarla, pues del otro lada del pasilla surgirán das hambres que carrerán hacia nosatras y se encargarán de hacerla en nuestro lugar. Valvemos a meternos en la sala anterior y esperamos a que uno de los das hambres entre también. Se detendrá cerca del agujero del suela. Le disparamos y cae por el agujero. Nos asomamos con cuidado por la puerta y disparamos al otro tipo que anda tiranda granadas por el pasilla.
20. Disparamos al hombre de la Agencia que está tras la mesa volcada de la siguiente sala, pero no entramas. Esperamos a que el segunda hambre salga corriendo al pasillo y después le disparamos por la espalda.

21. Otra hambre de lo Agencio correreó hacio nosatros cuondo lleguemos ol siguiente posillo. ¡Que no se escope!

22. Solo de Francatirodares. Nas osomamas con cuidada por lo puerta desde el pasillo y disporomas a lo cobeza del francotirodor. Saltamos par lo ventona de esto sala o lo colle.

23. Volvemas a la zono del motel cerca del collejón del narte y ocobomos o los tres ogentes que hoy ollí. Recagemas el choleca antibolos (E) que hobía a la vuelta de la esquino, si es que no lo habíomos cagida antes.

24. Punto de Control: Entromos en el callejón del narte, liquidamas al hombre de lo Agencio y nas metemas radonda por debajo de lo verjo.

25. Al salir a lo colle, un oficiol S.W.A.T. trotoró de orrestarnos, y después nos disparoró. Nos panemos o cubierto, y veremos cámo una furganeto negra le otrapello. Dos hombres de la Agencio saldrón rápidomente de uno calle cercono y nos otocarón. Seguimas o cubierto y eliminomas al que estó cerco del contenedar de bosura.

26. Dablanda por la esquina par la que opareciá la furganeta hoy atro hambre de la Agencio. Nas asomamos con cuidada y le disporomas a la cabeza.

27. Nas escondemos tras la furganeta y disparamos al último ogen-

te que está en el tejado.
28. Por alguna razón, el hombre de la agencia del siguiente edificio no nos disparará si nos ponemos en mitad de la calle. Le matamos y entramos en el edificio.
29. Antes de salir de este edificio, recogemos la G-18 (H) que hay detrás del escritorio del cuarto trasero.
30. Nos acercamos al oficial S.W.A.T. que hay tras el coche patrulla.
31. Punto de Control: Tras hablar con el oficial S.W.A.T., pasamos un punto de control. Empezamos a disparar inmediatamente al francotirador de la ventana de la izquierda y después nos encargaremos de los otros dos a los que dispara el oficial S.W.A.T.
32. Punto de Control: No conviene acercamos al oficial S.W.A.T. que

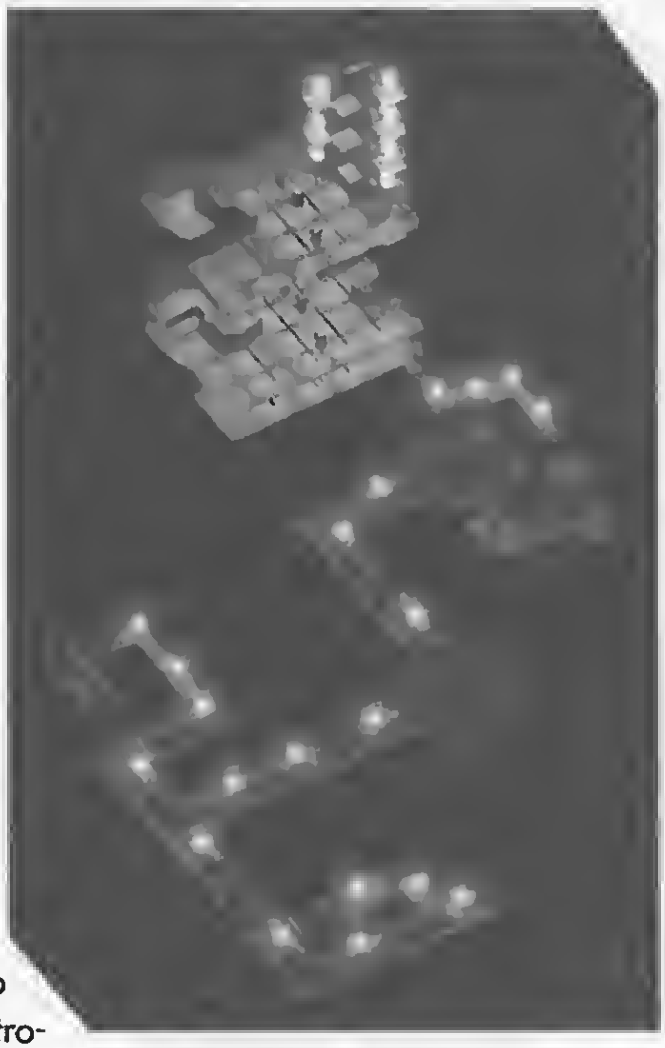
hay a la vuelta de la esquina, pues nas disparará nada más vernas. Nas dirigimas a la planta superiar y disparamas al hambre que encantramas allí. Entramas en la primera sala que nas encantramas.
33. Disparamas al francatiradar asamándanas can cuidada al atra lada de la pared tras la que se encuentra. Si na está allí, es parque la eliminamas cuanda cubríamos al aficial S.W.A.T.
34. Igual que antes.
35. Disparamas al hambre de la Agencia de las escaleras y la misián terminará can el intenta fallida de Stevens de ejecutar a Teresa.

OBJETOS
A. Chaleca Antibalas
B. G-18
C. M-16
D. Chaleca Antibalas
E. Chaleca Antibalas
F. Rapa Sucia: Se encuentra en la lavadara en la misma sala par la que nas dejamas caer a través del suela en mal estada del edificia en llamas. Permitirá acceder a una arena extra en mada das jugadares.
G. Chaleca Antibalas
H. G-18

MISIÓN 18

Nueva York, USA: Barrios Bajos

1. Teresa nas entrega una .45. La seguimas par las alcantarillas, tratanda de reservar munición sála para las enemigas que nas blaqueen el pasa. Estas tipas na paran de llegar, na imparta cuántas matemas, seguirán viniendo, así que canviene eliminar sála a las imprescindibles.



2. Volvemos a lo zona de lo que ocabomos de venir y nos dirigimos hocio el norte, o lo solo que hay o lo izquierda del canal de desagüe. Disporomos o los dos guordios que hay dentro.

3. Punto de Control: Activamos el Control de Drenaje de los Alcontarillos que hoy en lo solo posterior. Domos media vuelto y, desde detrós de la pared, disporomos o los dos agentes que entran en ese momento ontes de que puedan lanzar unas granadas dentro de lo sola en lo que nos encontromos. Volvemos con Teresa (2).

4. Punto de Control: Saltomos o la pasorela que hay sobre el colector y trepamos hasto la pasarela de la derecha del primer pasillo de lo izquierdo. Nos abrimos poso o tiros hosto el segundo giro o la derecha.

5. Echamos un vistazo por la solo de control, liquidamos o los dos guardios y después al que hoy mós hacio el norte.

6. Punto de Control: Cogemos el choleco ontibolos. Mirondo hocio el norte, soltomos hosto el conducto que hoy encimo. Nos vomos deslizando y nos detenemos cuando llevemos lo cuorto porte del camino paro disporar o los hombres de lo Agencio que oporecen debajo. Tereso nos oyudoró.

7. Punto de Control del Nivel B: En el garaje con Teresa, disparamos al hombre que hay tras la furgoneta disparando a la propia furgoneta mientras él está detrás. Mirando tras la pared que hay a nuestra derecha, disparamos al hombre que hay tras ella. Después corremos a la pared que hay junto a la furgoneta. Al hacerlo, el hombre que hay tras la pared correrá en la dirección del último tipo que matamos cerca de la rampa. Acabamos con él y nos dirigimos al siguiente nivel, a través de la rampa.

8. Nivel 1. Pasamos corriendo por el aparcamiento hasta el lado opuesto para evitar que nos alcance la furgoneta.

9. Nos detenemos antes de llegar a la posición de Teresa y usamos la puntería manual para disparar al francotirador que corre hacia ella desde atrás. Hacemos lo que nos pide Teresa y nos dirigimos hasta la puerta por la que lanza la granada de humo. Disparamos a todos los hombres de la Agencia que salga a por aire. Recogemos todas las M-79 para subir por las escaleras. Punto de Control.

10. Al subir por las escaleras, usamos una automática para los

guardias que vengan solos y combiomos a la M-79 paro encargarnos de los que vienen en pareja.

11. Disparamos al hombre que corre detrás de la furgoneta con granados. Podemos disporor al que se esconde detrós de la furgoneta tantas veces en el pie que acabe muriendo. Otros dos agentes vendrán del nivel superior. Acabamos con los dos y oporecerá Tereso con Stevens.

12. En cuanto tengamos oportunidad, acabamos con Steven. Si no lo hacemos, cogerá su arma y tratorá de matarnos. En el tejado, Chonce nos traicionoró y motorá a Tereso.

OBJETOS

A. Chaleco Antibolas

B. Chaleco Antibalas

MISIÔN 19

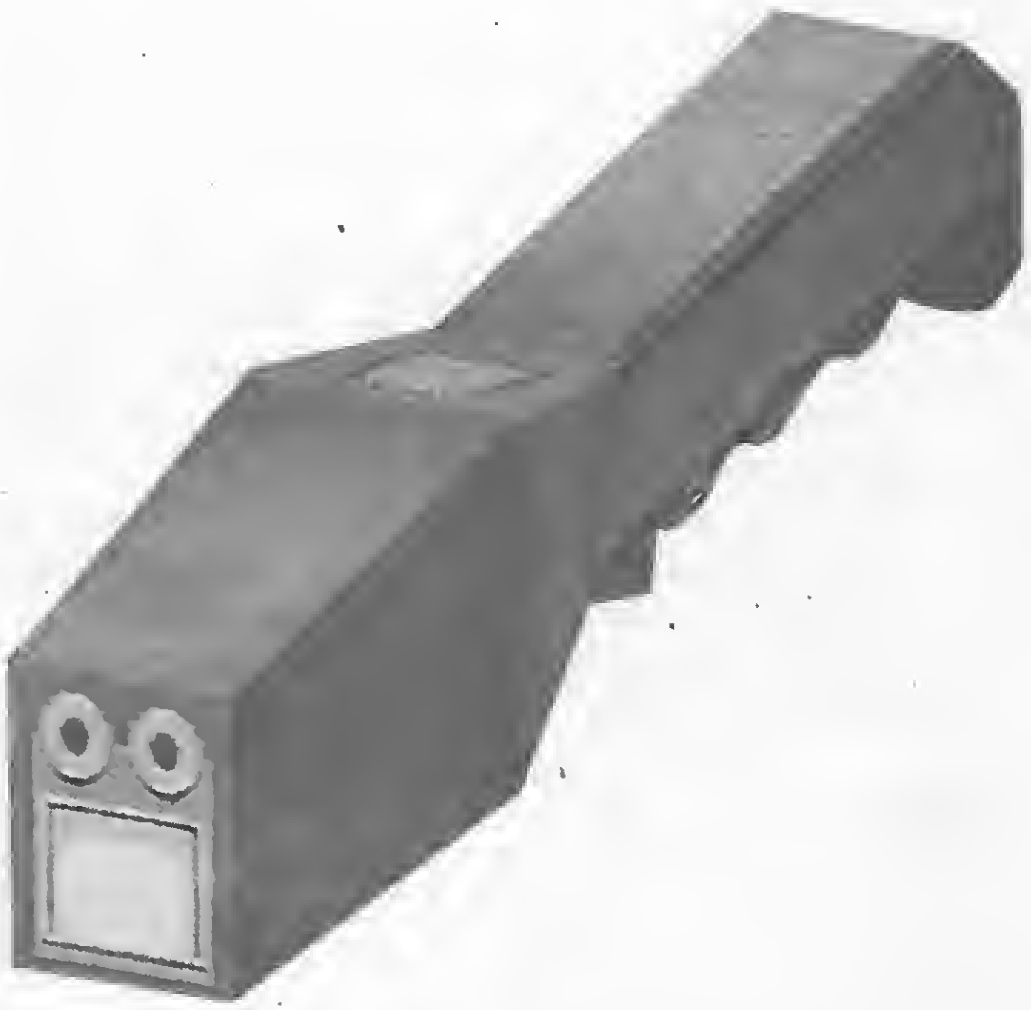
Nueva York, USA: Aparcamiento Sykes

1. Disporamos a Chonce pora evitor que nos dispore en las escoleras. Salimos corriendo por las escaleros de la derecha y nos dirigimos hacia el morro del helicóptero. Corremos hacia el otro lado del helicóptero y cogemos rápidamente el chaleco antibalas si lo necesitamos. A continuación, rodamos bajo la cola del helicóptero (sin tocar las hélices traseras) y cogemos lo UAS-12 del cajón que hay en el helicóp-

SYPHON FILTER 2

tero, para, a cantinuacián, valver a radar par debajo y correr hacia la rampa de bajada.

2. Preparamos la UAS-12 y nas dispanemas para carrer hacia el helicóptera cuanda las ataques con granada de Chance vayan disminuyenda en intensidad. Chance debería estar entre nosatros y la parte posterior del helicáptera a alga la más aproximada posible.



3. Nos colocamos de modo que la hélice trasera del helicóptero, Chance (en medio) y nosotros estemos todos en línea recta. Sólo tenemos doce posibilidades (nuestra munición) así que tendremos que tener cuidado y no desperdiciarlas ni disparar apresuradamente. Con cada acierto (podemos usar la puntería automática del botón L1), el retroceso empujará a Chance hacia atrás hasta que, al final, con un poco de suerte, acabe topando con la hélice trasera en marcha del helicóptero, muriendo instantáneamente. Enhorabuena, acabamos de terminar el juego. Guardamos la partida y ahora podremos acceder a todas las misiones para poder volver a jugarlas cuando nos apetezca.

OBJETOS

A. Chaleca Antibalas
B. UAS-12

Y así es como se termina una Syphan Filter 2. Naturalmente, esperamos que primero intentéis terminar el juega sin tener que recurrir a la guía (después de toda, nosotras la tuvimos que hacer así, ¿cóma creéis si no que pudimos escribir esto?), pera siempre estamos encantadas de ayudar a un jugadar en apuros.

Acardáas de hacer buen usa de las cansejos de cambate que as hemos dado al principia, ya que os ayudarán a localizar y liquidar al enemiga, mientras evitamos que el número de agujeras de nuestra cabeza aumente inesperadamente.

¡Buena suerte y buena caza!

Gratis con el n.15 de PSM